DATOS PARA LA HISTORIA

ÍNDICE

DATOS PARA LA HISTORIA

Heraclio Fournier 1-2

Museo Fournier de Naipes de Álava 3-4

Las diferentes barajas clásicas
- El tarot 5-6
- La baraja española 7-8
- La baraja alemana 9-10
- La baraja francesa 11-12
- La baraja inglesa 13-14

El origen de los naipes 15-18
Los naipes en Extremo Oriente 19-22
Los primeros naipes en Europa 23-24
Los primeros naipes en Italia 25-26
Primeros naipes en la Península Ibérica 27-28
Primeros naipes en Alemania 29-32
Primeros naipes en Francia 33-34
Primeros naipes en Inglaterra 35-36
La baraja portuguesa 37-38

El juego de El Hombre 39-42
Las barajas instructivas europeas 43-44
Los primeros naipes en el Nuevo Mundo 45-46

Naipes españoles de los siglos XVI y XVII 47-48

Los naipes en el siglo XVIII 49-50
Revolución e Imperio franceses en los naipes 51-52

Los naipes españoles en la primera mitad del siglo XIX 53-54
Los naipes españoles en la segunda mitad del siglo XIX 55-56
La historia de la España del siglo XIX en los naipes 57-58

Los modelos de la baraja española 59-60
Las barajas de transformación 61-62
La Worshipful Company of Makers of Playing Cards 63-64

Los naipes en el siglo XX 65-66
La Primera Guerra Mundial 67-68
La Segunda Guerra Mundial 69-70

La fabricación de los naipes
- Pintores y artesanos 71-72
- Los naipes artesanos 73-74
- La xilografía 75-76
- La fábrica de naipes de Macharaviaya 77-78
- La litografía 79-80
- La fabricación clásica de los naipes 81-84

La fabricación actual de naipes 85-86
El manipulado de los naipes 87-88
La publicidad de los naipes 89-90
La distribución de los naipes en el mundo 91-92

Los casinos 93-96

Los naipes en la literatura 97-104
Los naipes en el cine 105-108
Usos singulares de los naipes 109-112

HERACLIO Fournier

En 1785 llegó a Burgos François Fournier, descendiente de unos famosos maestros impresores de París. Allí montó un taller tipográfico y contrajo matrimonio con la burgalesa María del Reoyo. En esta factoría, ya desaparecida, se produjeron numerosas barajas, y de ella partió a mediados del siglo pasado el joven Heraclio Fournier, nieto del fundador, que conocía ya bien el oficio y buscaba un lugar donde iniciar una nueva andadura profesional.

Así fue cómo Heraclio Fournier, el fundador de la prestigiosa saga alavesa de fabricantes de naipes, se instaló en Vitoria en 1868. Sus primeros naipes eran puramente artesanos, producidos en prensas muy primitivas, a base de madera de boj y coloreados a mano. Pero poco después, la compra de una prensa litográfica permitió a Heraclio Fournier introducir nuevos y más eficaces métodos.

Lo mismo sucedió con los modelos gráficos de sus naipes. En 1875, Emilio Soubrier, profesor de la vieja Escuela de Dibujo vitoriana, realizó por encargo de Fournier las figuras que todavía en la actualidad forman parte de la baraja básica de la firma, y que consiguió el primer premio en la Exposición Universal celebrada en París en 1879. Pocos años más tarde, la baraja española de Fournier adquiere su forma definitiva con las reformas que introdujo en ella Augusto Rius.

Con la incorporación paulatina de nuevas técnicas de impresión y el abandono definitivo de la litografía, la fabricación de naipes se industrializó. Heraclio Fournier fue el gran innovador de la industria de los naipes, cuya fabricación –hasta entonces– se encontraba muy vinculada a las técnicas recogidas en la Enciclopedia francesa. Tras su fallecimiento,

ocurrido en Vichy en 1916, le sucedió en la gestión de la empresa su nieto Félix Alfaro Fournier, quien dirigió el proceso de expansión de la compañía hasta 1986.

Fue en ese año cuando la compañía norteamericana The United States Playing Card Co. adquirió una participación mayoritaria del capital de Heraclio Fournier, S.A. En la actualidad, y con la denominación de Naipes Heraclio Fournier S.A., es una de las empresas líderes en la fabricación de naipes en el mundo, tanto por la variedad como por la contrastada calidad de los productos que ofrece.

Mención especial merece en esta breve panorámica una institución que se ha convertido en inevitable punto de atención y referencia para todos los interesados en el fascinante mundo de los naipes: el Museo Fournier de Naipes, perteneciente desde hace unos años a la Diputación Foral de Álava.

El Museo Fournier, surgido de la afición coleccionista y de la iniciativa de Félix Alfaro Fournier, es actualmente, quizá junto con el Deutsches Spielkarten Museum de Leinfelden-Echterdingen (Alemania), el museo dedicado a los naipes más importante del mundo.

MUSEO FOURNIER DE NAIPES DE ÁLAVA

El Palacio de Bendaña, sede del Museo Fournier de Naipes de Álava.

El que es considerado actualmente como uno de los más importantes museos de naipes en el mundo nació como resultado de la afición coleccionista de D. Félix Alfaro Fournier, nieto del fundador de la famosa estirpe alavesa de fabricantes de naipes. D. Félix se inspiró en el Museo de Naipes de Bielefeld, en Alemania –hoy denominado Deutsches Spielkarten Museum– para poner en pie su colección y crear, primero en el mismo edificio de la empresa Heraclio Fournier, S.A., lo que sería el germen del actual Museo Fournier de Naipes de Álava.

Comenzó su colección con dos barajas españolas del siglo XIX que su abuelo Heraclio guardaba en uno de los cajones de su despacho: una de ellas mitológica, fabricada en Madrid por Josef de Monjardín en 1815, y otra impresa por J.J. Maciá en Barcelona en el año 1830. A partir de ese momento, D. Félix Alfaro Fournier aprovechó las ocasiones que le brindaban sus viajes dentro y fuera de España para comprar en anticuarios y mercadillos juegos de naipes de todo el mundo. El incipiente museo, cuyos fondos alcanzan una considerable importancia desde los primeros momen-

El museo ofrece también una amplia muestra de maquinaria y herramientas para la fabricación de naipes.

tos, se enriquece con las donaciones de particulares, de coleccionistas y, especialmente, de fabricantes de naipes de numerosos países.

De forma indirecta, el desarrollo industrial de España a principios del siglo XX influye en el crecimiento del Museo de Naipes. En el sector de la producción de barajas se constituye la Unión de Fabricantes de Naipes de España, en la que se integran, entre otras, las firmas Gabarró, Guarro y Torras y Lleó. Pero a pesar de los esfuerzos asociativos, los graves problemas del sector llevaron a que en las décadas de los años treinta y cuarenta la mayor parte de las marcas españolas, incluidas las citadas, fueran adquiridas por Fournier. Ello permitió integrar en los fondos del museo los ejemplares representativos de toda la producción de las empresas absorbidas, prácticamente todas las españolas, con la excepción de Naipes Comas.

Otro hito importante en el incremento de los fondos del museo tuvo lugar en 1970, cuando D. Félix Alfaro Fournier consiguió adquirir los ejemplares que integraban la colección de la firma inglesa Thomas de la Rue, una fábrica que tuvo excepcional importancia especialmente en la primera mitad del siglo XIX y que dejó de fabricar naipes para centrar sus objetivos empresariales en otros productos. La colección Thomas de la Rue, además de ser muy significativa respecto a la producción inglesa de naipes en todas las épocas, lo es también en lo referente a las barajas del resto del mundo. Con su adquisición el museo alcanzó definitivamente un relieve universal, situándose a la cabeza de los mejores museos de su tipo en el mundo.

En 1984 la Diputación Foral de Alava compró a la empresa Heraclio Fournier, S.A. todas las barajas (3.400 aproximadamente) que integraban entonces la colección reunida por D. Félix Alfaro Fournier. Sin embargo, en recuerdo del fundador de la empresa y del hombre que la dirigió durante muchos años, el museo se denomina actualmente Museo Fournier de Naipes de Álava / Arabako Fournier Karta Museoa.

Con posterioridad a aquella fecha se ha reanudado la adquisición de naipes procedentes de todo el mundo. Con este fin se ha acudido a los principales fabricantes, a subastas de carácter internacional, a comerciantes y a particulares especialistas en el tema. Por otro lado, siguen siendo considerables las donaciones de particulares y empresas, entre las que destaca particularmente Naipes Heraclio Fournier, S.A. Todo ello supone que, en la actualidad, los fondos del museo sobrepasen los 17.500 ejemplares. Ello ha hecho necesario el traslado de los fondos museísticos a un espacio más adecuado para su mejor conservación y presentación.

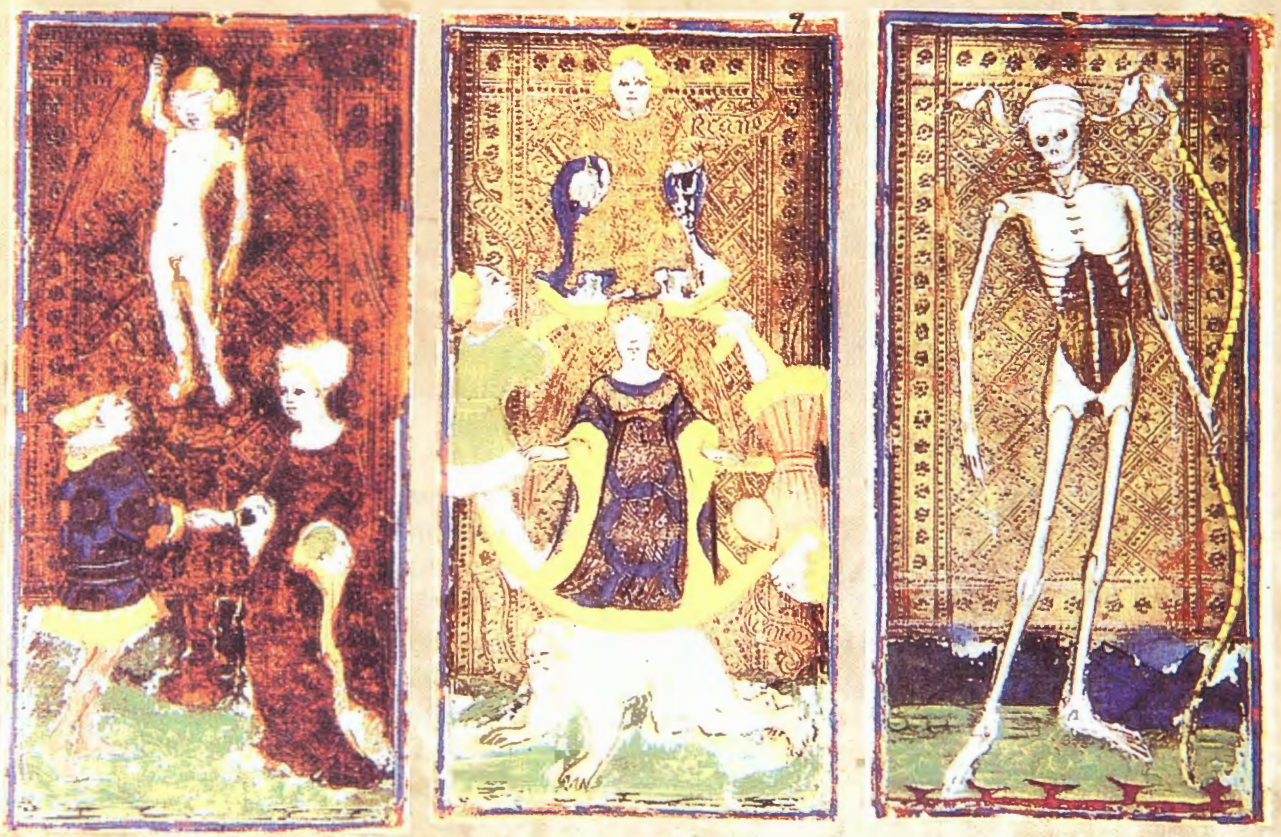
El lugar elegido fue el Palacio de Bendaña, un monumento de especial relieve histórico y artístico. Este magnífico palacio, que conserva parte de una torre de origen medieval construida en tiempos de Alfonso X el Sabio, fue edificado hacia el año 1525 por orden de Juan López de Arrieta, Procurador de la Real Audiencia de Valladolid. El Palacio de Bendaña, restaurado y rehabilitado por el Departamento de Urbanismo, Arquitectura y Medio Ambiente de la Diputación Foral de Álava, es un singular ejemplo de la arquitectura renacentista en Vitoria-Gasteiz, y el marco excepcional en el que se encuadra el Museo Fournier de Naipes de Álava.

LAS DIFERENTES BARAJAS CLÁSICAS

EL TAROT

No hay un acuerdo unánime entre los estudiosos sobre el origen y evolución de la baraja de tarot. Unos la explican a partir de unos iniciales arcanos mayores que se utilizaban con fines educativos. De ahí habrían pasado a tener un sentido mágico y adivinatorio, vinculado a antiguas filosofías y religiones. En unos tiempos marcados por el dogmatismo religioso y la persecución de cualquier actividad relacionada con el ocultismo, las demás cartas de la baraja de tarot habrían sido añadidas para ocultar esos sospechosos arcanos. Al fin y al cabo, ¿qué mejor lugar existe para ocultar unas cartas que entre otras cartas, tal como muestra Edgar Allan Poe en *La carta robada*? Otros estudiosos creen que los arcanos mayores fueron añadidos a la baraja para que en algunos juegos hubiera unas cartas que siempre fueran de triunfo. Esto es lo que las evidencias históricas parecen demostrar, ya que el tarot aparece en Italia entre los años 1430 y 1440 como una variante de la baraja italiana a la que se añaden 21 cartas de triunfo y una extraña carta suelta, el loco.

Se conocen también otros tarots medievales con más cartas (97 en el tarot florentino de *Minchiate*, que añadió más arcanos mayores, entre ellos las virtudes cardinales completas) o con menos (63 en un tarot alemán, resultado de reducir las cartas numerales y modificar los arcanos mayores).



Arcanos mayores o triunfos pertenecientes al *Tarot Visconti-Sforza*, realizado por el pintor de naipes Bonifacio Bembo en Cremona hacia 1450. Están pintados a mano y con estampaciones en oro.

TAROT DE ADIVINACIÓN Y TAROT DE JUEGO

Hay dos tipos principales de barajas de tarot: las de adivinación y las de juego. Se diferencian por el diseño de los triunfos o arcanos mayores. En ambos casos, la baraja de tarot actual consta de 78 cartas, que se dividen en los 22 triunfos o arcanos mayores y cuatro palos de 14 cartas cada uno (56 arcanos menores). Los dibujos de los arcanos mayores de las barajas de adivinación suelen basarse en las características del *Tarot de Marsella* o bien en la equivalencia entre los números naturales del 1 al 22 y las 22 letras del alfabeto hebreo (tarot cabalístico). Además del mencionado *Tarot de Marsella*, son igualmente célebres el *Tarot Rider,* concebido por A.E. Waite y que también muestra ilustraciones adivinatorias en los arcanos menores, el *Tarot Español*, el *Tarot de Euskalerría*, el *Tarot de Thot*, diseñado por Aleister Crowley (un destacado discípulo de Waite), o el tarot ilustrado por el pintor surrealista Salvador Dalí.

En los tarots de adivinación (arriba) los arcanos son representados por figuras que tienen un significado esotérico, mientras que los arcanos de juego (abajo) reflejan escenas de la vida cotidiana.

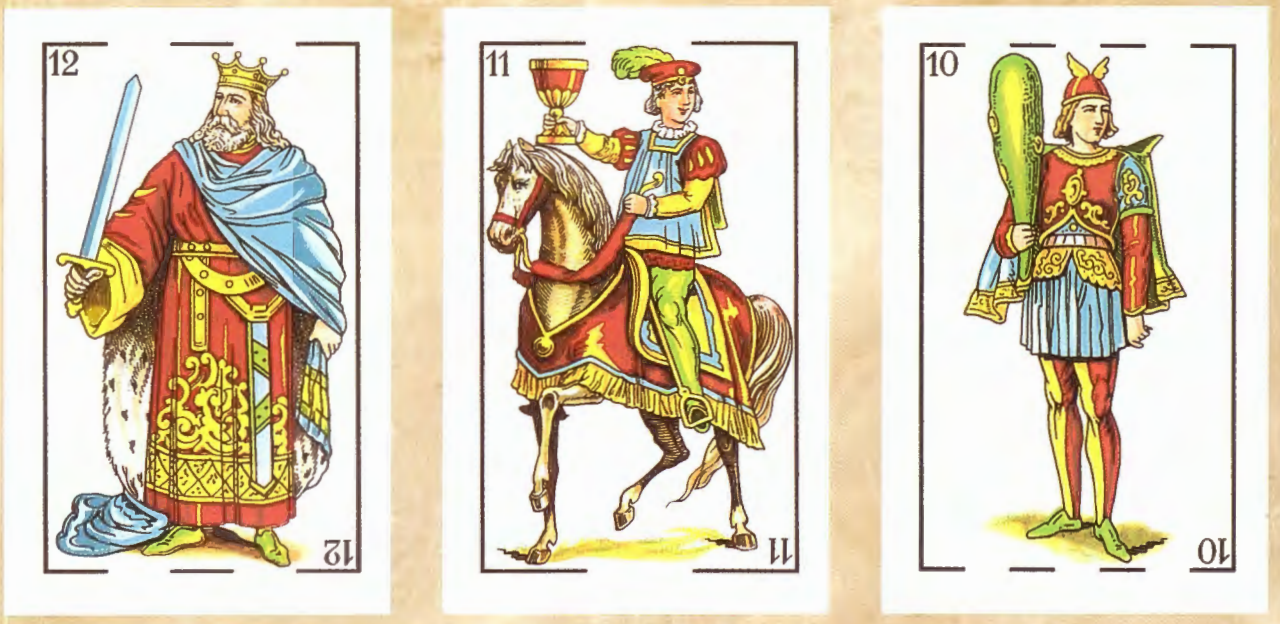
Los arcanos mayores del tarot son: el mago (I), la sacerdotisa o papisa (II), la emperatriz (III), el emperador (IV), el papa (V), el enamorado (VI), el carro (VII), la justicia (VIII), el ermitaño (IX), la rueda de la fortuna (X), la fuerza (XI), el ahorcado (XII), la muerte (XIII), la templanza (XIV), el diablo (XV), la torre (XVI), la estrella (XVII), la luna (XVIII), el sol (XIX), el juicio (XX), el mundo (XXI) y el loco (sin numerar).

En las barajas de tarot de juego, estas 22 cartas, que son siempre triunfos, representan habitualmente escenas de la vida social o cortesana, sin ningún sentido adivinatorio. Otra diferencia notable es que suelen ser reversibles, igual que las figuras.

Los palos de los arcanos menores son cuatro. En los tarots adivinatorios corresponden normalmente a los de la baraja italiana: oros, copas, espadas y bastones (no bastos). En los de juego, los palos suelen ser los de la baraja francesa: diamantes, corazones, picas y tréboles, con la equivalencia oros/diamantes, copas/corazones, espadas/picas y bastones/tréboles.

Las catorce cartas de cada palo comprenden desde el as o uno hasta el diez, más las figuras, que son cuatro en cada palo: sota o valet, caballo o caballero, reina o dama y rey.

Una de las principales características de las barajas de tarot actuales es que suelen ser de mayor tamaño que las barajas de juego corrientes. La baraja de tarot de juego suele tener un tamaño intermedio entre el del tarot de adivinación y el de las barajas de juego que se utilizan habitualmente, con el fin de hacer más sencillo su manejo.



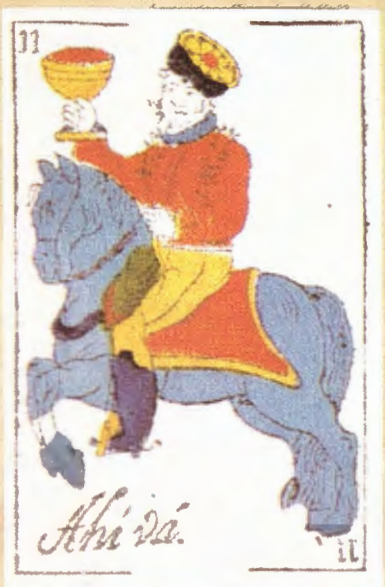
Las figuras de la baraja española son el rey, el caballo o caballero y la sota. Su índice es siempre numeral, y no una letra como sucede an las barajas de otros países.

LA BARAJA ESPAÑOLA

La baraja española tradicional consta de cuatro palos o series de cartas: oros, copas, espadas y bastos. Cada uno de estos palos está formado por varias cartas numerales (siete o nueve) y tres figuras (sota, caballo y rey) que van numeradas siempre del 10 al 12, independientemente de las cartas numerales que haya. La baraja española puede ser de 40 cartas –del uno al siete y las tres figuras por palo– y de 48 cartas –del uno al nueve y las tres figuras por palo). Es incorrecto considerar la baraja de 40 cartas como una baraja incompleta, a la que le faltarían los ochos y los nueves. Se trata de una baraja distinta y para juegos diferentes, pero es en sí misma una baraja española.

El rey se representa mediante la figura de un rey coronado que está de pie. Generalmente se trata de hombres mayores, barbados, aunque los reyes de copas y oros suelen parecer más jóvenes. Normalmente el rey de copas tiene un cetro.

La figura de un jinete montado sobre un caballo que se apoya en sus patas traseras es la que mantiene la iconografía más característica del medioevo. En algunas barajas –muy raras por su escasez– los caballeros aparecen desmontados y llevan el caballo sujeto por la brida. Desde el siglo XVIII, los caballos de copas y oros suelen mirar hacia la izquierda, mientras que los de bastos y espadas lo hacen hacia la derecha. Es también en ese siglo cuando empieza a aparecer la expresión «Ahí vá» –también escrita «AIVA»– a los pies del caballo de copas.



La enigmática expresión «Ahí vá», con diferentes grafías, aparece en la parte inferior del caballo de copas de algunas barajas desde finales del siglo XVIII.

En cuanto a la sota, se representa como un paje de pie. Simboliza al criado o mensajero. Los colores de las calzas,inicialmente todas rojas, y de los sayos, así como la posición de sus piernas y la colocación del motivo del palo, varían según los palos y la inventiva de los autores del diseño.

LAS PINTAS Y LOS SÍMBOLOS

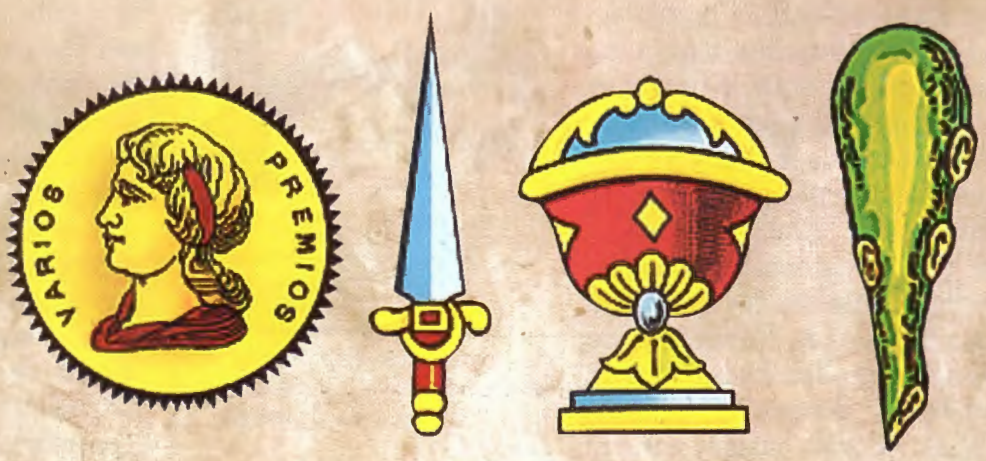
Una de las innovaciones de la baraja española respecto a las de otros países fue la adopción de las pintas o discontinuidades en los lados inferior y superior del rectángulo que encierra los motivos de cada naipe. Estas pintas ya aparecen en barajas del siglo XVI para, según se cree, dificultar la visión de las cartas a los mirones, objetivo que posteriormente sería perfeccionado con la utilización de los índices. Efectivamente, ambos recursos hacen que el jugador no necesite extender las cartas que tiene en la mano para sabér cuáles son, ya que con sólo separarlas un poco conoce a qué palo pertenecen y qué figura o carta numeral es cada una. El palo de oros no tiene pintas, el de copas tiene una, dos, el de espadas y tres, el de bastos. Es posible observar que con la adopción de las pintas los palos de la baraja se ordenan del modo siguiente: oros, copas, espadas y bastos. Es decir, según la interpretación más común de la simbología de los palos, primero está la monarquía, después la Iglesia, sigue la nobleza y finalmente aparece el pueblo. Otras interpretaciones de los palos asocian los oros con los comerciantes y burgueses, en lugar de hacerlo con la monarquía. Incluso hay quien atribuye la invención de los palos de la baraja española a un tabernero que ponía unos naipes a disposición de sus huéspedes para que se distrajeran. En esos naipes las copas representarían la taberna, los oros el dinero con el que pagaban los clientes, y las espadas y bastos los instrumentos con los que dirimían sus diferencias, provocadas o no por el juego. Según esta interpretación, los cuatro símbolos de la baraja sería los cuatro objetos más cercanos a los jugadores.

Como puede comprobarse, las pintas y los índices permiten identificar las cartas sin tener que verlas enteras.

Los símbolos o motivos de los palos aparecen colocados ordenadamente en todas las cartas, excepto en el tres de bastos, en el que los símbolos suelen estar cruzados. Las copas son las figuras que muestran más diferencias en su diseño, variando desde formas cuadradas muy geométricas hasta las similares a urnas muy ornamentadas, pasando por los cálices y vasos de todo tipo.

Normalmente la información del fabricante se incluye en el as de oros, aunque también los cuatros de copas y de oros, y en algunas ocasiones los doses de bastos y de espadas, suelen contener informaciones sobre la fabricación o la propiedad de la baraja.

Los símbolos de los palos de la baraja española son los oros, las espadas, las copas y los bastos. Sus formas pueden variar, especialmente en el caso de las copas.



Los palos de la baraja alemana son hojas, cascabeles, bellotas y corazones.

LA BARAJA ALEMANA

Existen dos tipos de baraja que pueden incluirse bajo la calificación genérica de baraja alemana. Por una parte está la baraja de 52 cartas, versión alemana de las barajas francesa e inglesa, y por otra la baraja de símbolos alemanes, que suele constar de 32 o 36 cartas. La baraja de 52 cartas consta de los conocidos cuatro palos de tréboles, diamantes, corazones y picas. Cada palo está compuesto por 13 cartas: as (A), dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve y diez, más las tres figuras, que reciben el nombre de *Bube* (B), equivalente al *Valet* francés y al *Jack* inglés; *Dame* (D), equivalente a la *Dame* francesa y a la *Queen* inglesa; y *König* (K), equivalente al *Roi* francés y el *King* inglés. Los dibujos de estas

figuras son los que aparecen más elaborados en los tres tipos de baraja alemana. En muchos casos se trata de auténticas obras de arte que se enmarcan en la tradición de los grabadores germanos, considerados entre los de mayor prestigio de Europa.

El segundo tipo de baraja, y sin duda el más vinculado a la cultura popular y a la imaginería alemanas, tiene por símbolos corazones, bellotas, cascabeles y hojas. Estos símbolos, igual que sucede en la baraja española, se asocian a los diversos estamentos de la sociedad medieval. Así, se considera que los corazones representan a la Iglesia, los cascabeles a la nobleza (por su afición a la cetrería), las hojas a la burguesía, los comerciantes y las clases medias, y las bellotas a los siervos y las clases bajas. La práctica de la caza, muy extendida entre las clases más favorecidas durante la Edad Media, es la principal fuente de inspiración para los pintores naiperos que realizaron las primeras barajas conocidas en Alemania.

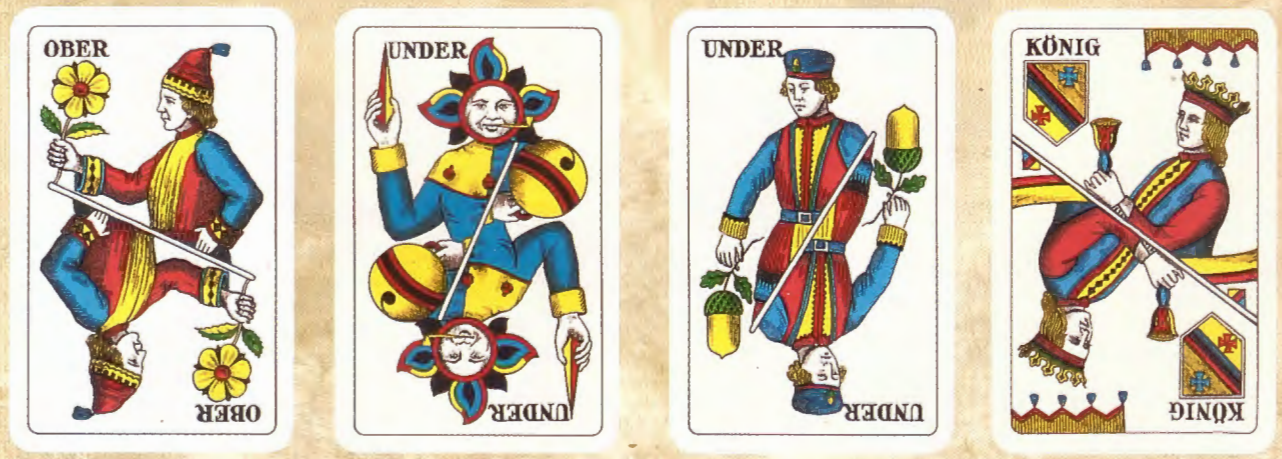
En este segundo tipo de baraja también aparecen tres figuras, que son el *König* o rey, y dos cortesanos: el *Obermann* y el *Untermann*, llamados habitualmente el *Ober* y el *Unter*. Puede observarse que se prescinde de la figura femenina, como en la baraja española. El diez se sustituyó por una bandera o estandarte, una carta que en ocasiones lleva la letra X en clara referencia a su valor numeral.

El número de cartas de la baraja alemana ha variado a lo largo de los siglos, desde la primitiva baraja de 52 cartas. En primer lugar desaparecieron los ases, con lo que la baraja quedó reducida a 48 cartas. No se conoce la razón precisa para ello, especialmente cuando no se tiene noticia de la existencia de un juego alemán que requiera este número de cartas. En cualquier caso, al desaparecer los ases, los doses adoptaron una gran importancia en el diseño de las barajas y fueron muy ornamentados. La reducción a 32 o 36 cartas es una reducción funcional para el juego del skat o trappola, que sólo necesitan ese número de cartas. Se obtiene por la eliminación de los treses, cuatros, cincos y seises (estos últimos sólo en la baraja de 32 cartas).

Un curioso dato a señalar es que en la figura del *Ober* el símbolo del palo se encuentra en la parte superior del naipe, mientras que en el *Unter* aparece en la parte inferior. Quizás con ello se haya querido resaltar el diferente rango de ambos cortesanos.

La baraja suiza

Se trata de una evolución de la baraja alemana que se caracteriza por la diferente simbología utilizada para señalar los palos. La baraja suiza tiene las mismas figuras –*König, Ober, Unter*– y elementos que la baraja alemana: bandera en lugar de diez, ausencia de ases y un especial papel honorífico de los doses en el diseño y en el juego. Sin embargo, los palos de la baraja suiza incluyen escudos o blasones en lugar de corazones, y flores en lugar de hojas. Se mantienen las bellotas y los cascabeles.



En la baraja suiza, los corazones son sustituidos por escudos y las hojas, por flores.

LA BARAJA FRANCESA

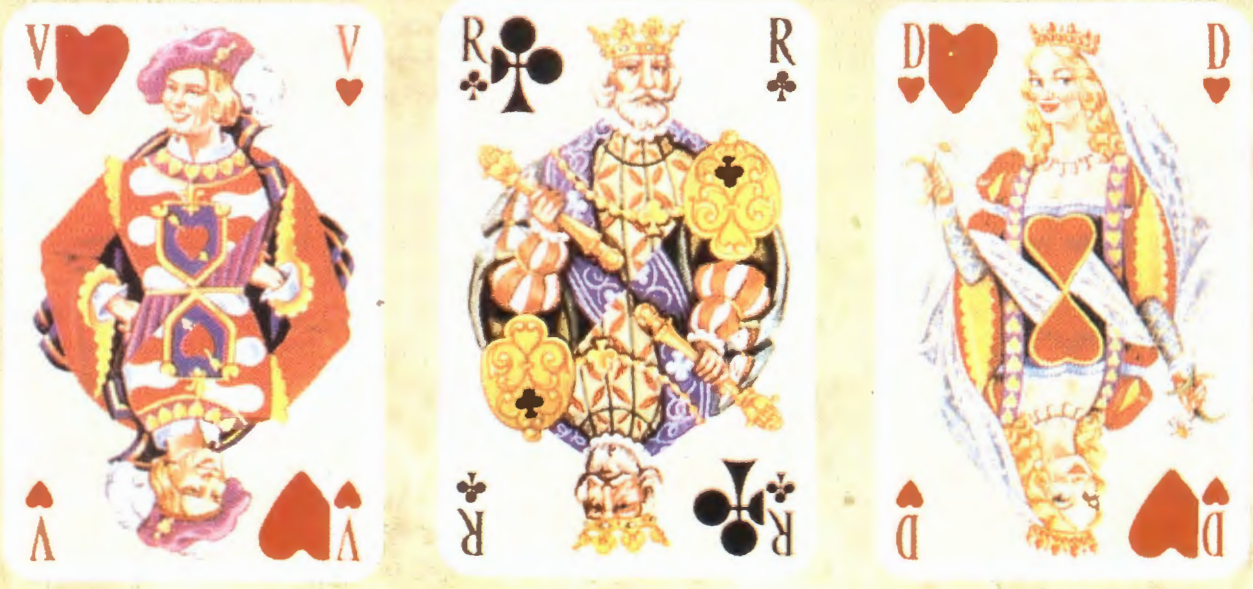
La baraja francesa consta de 52 cartas distribuidas en cuatro palos o colores: tréboles, diamantes, corazones y picas. Cada uno de estos palos está compuesto por 13 cartas: uno o as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez y las tres figuras, que se llaman *valet* (V, equivalente al *Bube* alemán, al *Jack* inglés, e incluso puede asimilarse a la sota española), *Dame* (D, equivalente a la *Dame* alemana y a la *Queen* inglesa) y *Roi* (R, equivalente al *König* alemán, al *King* inglés, y también al rey de la baraja española).

Hay que resaltar el hecho de que la carta con un símbolo, que en las barajas inglesa y alemana se representa con la letra A, en la francesa lleva un número, el 1, como el resto de cartas numerales, aunque en la mayoría de juegos mantiene su rango de carta superior, como los ases. También existen, aunque es poco corriente y se debe básicamente a influencias externas, algunas barajas francesas cuyos ases llevan una A y no un 1.

No se conoce con seguridad el origen de los símbolos de la baraja francesa, que algunos consideran una adaptación de los signos alemanes (frontera este de Francia) y otros atribuyen a la influencia de los palos de las barajas española, italiana y de tarot (frontera sur). Así, para los primeros las bellotas y las hojas se habrían convertido en tréboles y picas, respectivamente, mientras que los corazones se habrían mantenido y los cascabeles quedarían sustituidos por los diamantes, única aportación «original» de Francia a los símbolos de los palos. Pero, para un segundo grupo de intérpretes, la forma de los cálices o copas de las barajas española e italiana habría llevado a los corazones, los tréboles serían una derivación de las hojas de los bastos, las picas –puntas de las lanzas– habrían sustituido como signo militar a las espadas, y los diamantes –un símbolo de la riqueza–, habrían sustituido a los oros. Sin embargo, el nombre francés de este último palo, *carreau*, no tiene que ver con la riqueza y sí con la forma del dibujo.

Fuera cual fuera su origen, las barajas con los símbolos franceses ya se usaban en los primeros decenios del siglo xv. Algunos incluso atribuyen su invención al caballero Etienne de Vignoles, más conocido como La Hire, que murió en 1442.

Frente a las otras barajas usuales de la época (italiana, española y alemana) la baraja francesa es original en la adopción de la figura femenina (la *Dame*) como figura intermedia, ya que tanto en la baraja alemana (*Oberman*) como en las italiana y española (caballo/caballero) esta figura –como las otras dos– es masculina. No se sabe el porqué de esta



Las figuras de la baraja francesa son el Roi, la Dame y el Valet. La figura femenina es una aportación francesa original.

En la baraja francesa las figuras tienen nombres propios, como podemos comprobar en esta baraja del siglo XVII.

preferencia, que se atribuye tanto a la influencia de las reinas francesas como a la de Juana de Arco, la heroína francesa de la Guerra de los Cien Años frente a los ingleses. Es posible también que la *Dame* proceda de las cuatro figuras de la baraja de tarot.

EL NOMBRE DE LAS FIGURAS

Una curiosa singularidad de las figuras de la baraja francesa es que tienen nombres propios, aunque no siempre han sido los mismos, ya que han ido variando según el gusto de la sociedad y los vaivenes de la historia.
Algunos de los nombres utilizados son:
• reyes: David (rey de los judíos), Carlomagno (emperador del Sacro Imperio), César (en representación de la Roma antigua) y Alejandro (representante de la Grecia clásica);
• damas: Argine (anagrama de Regina, por la reina María de Anjou, esposa de Carlos VII), Raquel (personaje bíblico), Palas (diosa griega de la sabiduría) y Judit (personaje bíblico).
• valets: Lancelot y d'Ogier, caballeros de la mítica Mesa Redonda del rey Arturo; Héctor y La Hire, caballeros del rey Carlos VII.

Durante la Revolución, los reyes se convirtieron en ciudadanos y fueron representados por personajes clásicos (Solón, Platón, Catón, Bruto) o escritores franceses célebres (Molière, Voltaire, La Fontaine, Rousseau); las damas fueron personificaciones de virtudes (Justicia, Prudencia, Unión, Fuerza), y otros personajes como Aníbal, Decio, Horacio y Scavola suplieron a los valets tradicionales. También durante la época revolucionaria las figuras fueron sustituidas por cartas simbólicas (ley, libertad, providencia e igualdad), por las cuatro estaciones del año o los cuatro elementos de los griegos (agua, fuego, aire y tierra).
Con la restauración monárquica posnapoleónica volvieron a utilizarse reyes (Carlomagno, San Luis, Francisco I y Enrique I), damas (Hildegarda, Blanca de Castilla, Margarita de Valois y Juana de Albret) y valets (Roland, Bayard, Joinville y Crillon).
La literatura y la política aportaron en el siglo XIX su propia iconografía, es posible encontrar barajas cuyas figuras se inspiraron en novelas célebres como *Los tres mosqueteros*, e incluso una baraja en la que los reyes son Victor Hugo, Mac Mahon, Thiers y Jules Ferry.

Escudo y armas de la Worshipful Company of Makers of Playing Cards.

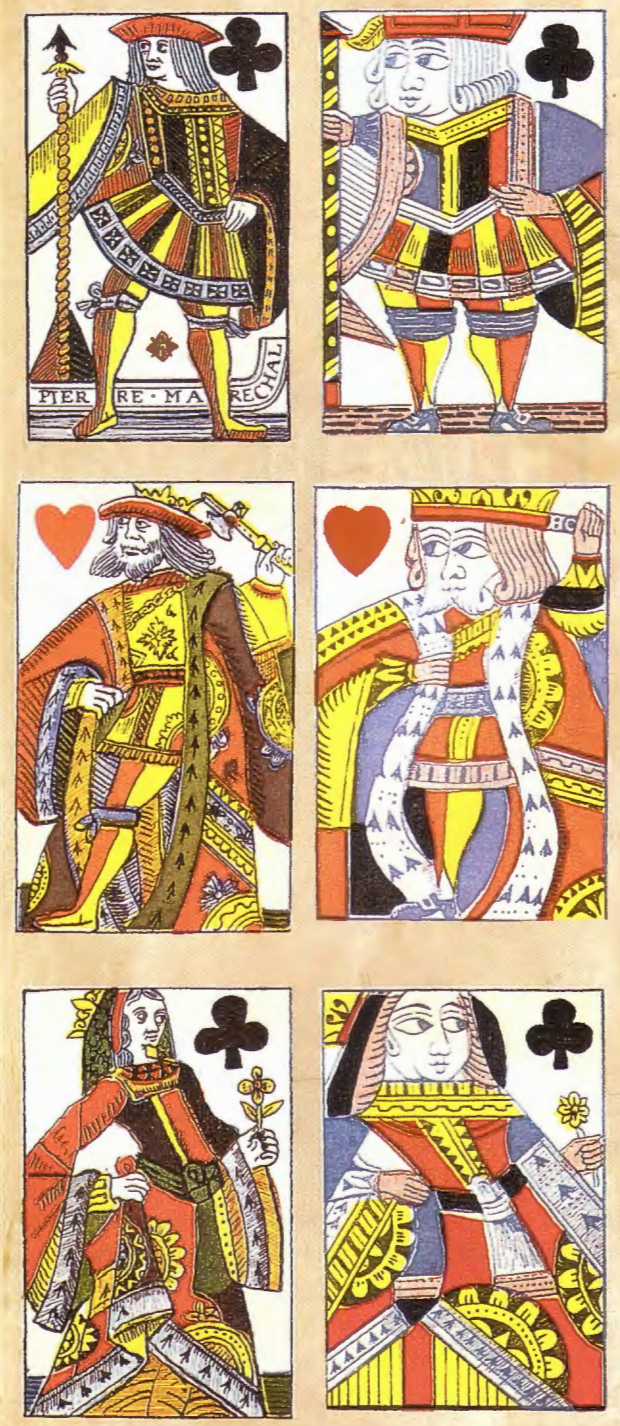
LA BARAJA INGLESA

La baraja inglesa es una derivación de la baraja francesa, por lo que al igual que ésta consta de 52 cartas que se agrupan en cuatro palos de 13 cartas cada uno: corazones (*hearts*), picas (*spades*), diamantes (*diamonds*) y tréboles (*clubs*). Picas y tréboles son palos negros, mientras que corazones y diamantes son palos rojos.

Los nombres de los palos rojos guardan una evidente relación con los signos que los representan. También existe una correspondencia entre los nombres castellanos e ingleses de estos palos. Sin embargo, resultan algo sorprendentes los nombres ingleses de los palos negros: el trébol se llama *club* (palo) y no *clover* o *trefoil*, y la pica, representada por una hoja lanceolada, se llama *spade* (pala) y no *pike* o *lance*. La razón quizás se encuentre en la extraordinaria influencia que tuvieron en Inglaterra el juego español de El Hombre y los palos de la baraja española: de «espadas» derivó *spades* (para las picas) y el nombre inglés de los «bastos» (*clubs*) se utilizó para denominar el palo de tréboles.

Como en la baraja francesa de la que deriva, las 13 cartas de cada palo de la baraja inglesa están formadas por 9 cartas numerales (del 2 al 9) y 4 cartas literales: el as (A), la jota o *Jack* (J, similar a la sota), la reina o *Queen* (Q) y el rey o *King* (K).

El nombre «as» (en inglés *ace*) que designa a la carta de cada palo con un solo símbolo proviene del nombre latino *as* y del griego *heis*, ambos denominadores de la unidad. Debería por ello ser la carta inferior de la baraja, sin embargo, en la mayoría de juegos, es la carta superior. No se conoce el origen de esta trasposición de valores, que algunos atribuyen a los cambios ocurridos durante la guerra de independencia de Estados Unidos y la Revolución Francesa, cuando el pueblo en ambos países se rebeló contra sus respectivos sobe-



Las figuras de la baraja inglesa (derecha) derivan de la baraja francesa (izquierda) denominada «de Rouen».

ranos. Sea correcta o no esta explicación, lo cierto es que ya antes de producirse estos acontecimientos históricos el as tenía un valor de carta superior en muchos juegos.

Los dibujos de las figuras de la baraja inglesa derivan del modelo francés llamado «de Rouen». En 1628, durante el reinado de Carlos I, se prohibió la importación de todo tipo de naipes para favorecer la fabricación nacional. De esta prohibición y de la menor habilidad de los grabadores ingleses en comparación con los alemanes y los franceses derivan las actuales figuras de la baraja inglesa, que presentan rasgos más abstractos y simplificados. La expansión del imperio británico por todo el planeta convirtió la baraja inglesa en el modelo estándar de las cartas de juego.

En 1712 se estableció la obligación de imprimir el sello del impuesto en el as de picas, en el que también debía figurar el nombre del fabricante. En 1882 los fabricantes de naipes británicos crearon la Worshipful Company of Makers of Playing Cards, que desde entonces se reúne anualmente en un banquete en el que es elegido un maestro naipero. Este maestro presenta en el siguiente banquete anual una baraja con una alegoría del acontecimiento más importante del año en su reverso, y su retrato en el as de picas.

Las figuras reversibles aparecieron hacia 1850, aunque no empezaron a ser aceptadas en los tradicionales clubes británicos hasta, por lo menos, diez años después.

Las figuras de la baraja inglesa

Al observar una baraja inglesa actual puede verse que el rey de corazones parece ocultar una espada detrás de su cabeza. Originalmente, esta espada era un hacha que mantenía levantado en actitud amenazadora. La figura de este rey empuñando el hacha hizo que muchos vieran en ella el retrato del rey Enrique VIII y una alegoría de su sangrienta historia; sin embargo, el diseño de la figura es anterior a ese rey.

Las cuatro reinas sujetan flores en sus manos, pero la de picas (*spades*) tiene además un cetro, que parece ser un recuerdo de la espada original.

Una última particularidad de las figuras inglesas es que las hojas que sostiene el *Jack* de corazones en su mano derecha derivan de la empuñadura de la espada que sujetaba en un principio.

EL ORIGEN DE LOS NAIPES

El origen de los naipes o cartas de jugar aún no ha sido establecido con precisión, a pesar de los grandes esfuerzos empleados en ello por los investigadores. Determinar la forma y el momento histórico que definen el origen de los naipes se ha revelado como una tarea enormemente compleja. Sin embargo, parece que encontrar al inventor de los naipes y explicar cómo se extendieron de un país a otro por todo el mundo debería ser una tarea más fácil. Después de todo, los naipes cuentan con poco más de 600 años de existencia en Europa: los primeros testimonios de naipes europeos son de finales del siglo XIV. A lo largo del siglo siguiente se extendieron por Europa con una enorme celeridad y, sorprendentemente, es posible conocer esta expansión no por los mismo naipes, sino por las numerosas prohibiciones de que fueron objeto los juegos de naipes en todo el continente.

Aunque no se ha podido conocer con precisión cómo se produjo esta rápida expansión, sí se conocen algunos de sus hitos, por medio de los cuales se han aventurado diversas teorías que descubrimientos posteriores han confirmado o desmentido.

ORIENTE Y LOS PRIMEROS NAIPES

Los naipes llegaron a Europa procedentes de Oriente, pero no como un objeto tangible, sino en forma de descripción en los relatos y textos de distintos viajeros. De este modo se expandió por Europa la idea de los naipes, que generó posteriormente los diversos modelos de barajas «nacionales».

Carta de una baraja turca del siglo XV.

Afirmar que los naipes llegaron de Oriente es sólo una primera y poco exacta aproximación a su origen, ya que esta evidencia sólo sirve como indicación de que no son una creación europea. A lo largo de la historia de la humanidad puede observarse que cada grupo humano, más o menos amplio, ha acuñado algún término para calificar a los otros grupos humanos distintos del propio. Para los romanos, por ejemplo, todas las tribus situadas al norte y el este de sus fronteras eran bárbaros, es decir, extranjeros. Lo mismo sucede con la denominación «Oriente»: en esa época (finales del siglo XIV, principios del XV), Oriente comprendía el norte de África, el sur de la península Ibérica ocupado por los árabes, el este europeo y los países asiáticos comprendidos entre los mares Mediterráneo y Rojo y el golfo Pérsico. También eran una parte de Oriente, como sucede en la actualidad, los países situados al este del Himalaya (Lejano Oriente). Por ello es obvio que señalar que los naipes procedían de Oriente no aporta demasiada precisión a la incógnita sobre su origen.

En cuanto a las vías por las cuales los naipes llegaron a Europa, también se han aventurado múltiples teorías. En un principio se adjudicó su introducción a los árabes, que tantas cosas trajeron a Occidente, pero los árabes no tenían cartas, ni su religión les permitía reproducir imágenes antropomorfas. En realidad, el único juego de cartas «árabe» conservado es turco. También se ha mencionado a los gitanos y sus barajas adivinatorias, pero cuando las grandes migraciones gitanas llegaron a Occidente hacía tiempo ya que las cartas eran sobradamente conocidas en Europa. Los naipes o cartas para jugar se han atribuido asimismo a Marco Polo, quien los habría traído de China, pero parece que Marco Polo no llegó a China y que todas las historias que de allí contó las había oído en Oriente Medio. Otras teorías atribuyen la expansión de las cartas en Occidente a las Cruzadas, e incluso durante mucho tiempo circularon historias atribuyendo la invención de las cartas a ciertos personajes (Vilhán, Nicolás Papin...) que en muchos casos resultaron ficticios.

Las cartas de juego se extendieron con rapidez por toda Europa, tal como puede comprobarse en este naipe holandés del siglo XVI.

EL PRETENDIDO ORIGEN EUROPEO DE LOS NAIPES

Tradicionalmente ha existido un gran interés en demostrar el origen europeo de las cartas de juego. Se trata sin duda de un esfuerzo algo paradójico, cuando, como parece generalmente admitido, la idea de los naipes procede de Oriente. La respuesta a este enigma es sin embargo muy sencilla. La mayoría de las cartas utilizadas actualmente en todo el mundo son, en su concepción y características –cuatro palos, una serie de cartas numerales y tres figuras– de estilo europeo, así como la mayoría de los juegos de cartas (considerando que la mayoría de los juegos americanos y australianos también son de origen europeo). Las cartas llegadas de Oriente evolucionaron en Europa y desde este continente se expandieron hasta el último rincón del mundo, principalmente por medio de las barajas española e inglesa. Una muestra de esta influencia puede observarse en Japón, donde las misiones luso-españolas del siglo XVI –en esa época Portugal y el resto de los reinos de la península Ibérica estaban gobernados por un mismo rey: Felipe II; esta unión se prolongó hasta mediados del siglo XVII cuando, bajo el reinado de Felipe IV, Portugal volvió a separarse del imperio español– introdujeron,

De Italia proceden los naipes europeos más antiguos que se conservan en el Museo Fournier de Naipes de Álava.

entre otras costumbres, el juego con las cartas de la baraja española, en especial la variante portuguesa. Así, «carta» se convirtió en *karuta*, «copas» en *koppu*, «oros» en *oru* y «caballo» en *uma* (literalmente, «caballo»). En Indonesia, la palabra «carta» se convirtió en *kertu*.

Fueran una creación europea o procedieran originalmente de Oriente, lo que sí parece claro es que las cartas iniciaron su expansión a través del continente europeo desde Italia. Por lo menos de ese país proceden los ejemplares y testimonios más antiguos. De Italia pasaron rápidamente a través del sur de Francia –o directamente a través del reino de Nápoles, entonces perteneciente a la corona aragonesa– a Cataluña y el resto de la península Ibérica. Las cartas de juego se extendieron hacia el norte hasta Francia y Alemania, dando origen a las barajas nacionales de ambos países. Desde Francia los naipes pasaron a Inglaterra, donde el modelo francés adoptaría la forma de la que actualmente se conoce como baraja inglesa. Excepto en el caso de esta última baraja, que fue llevada físicamente desde Francia hasta Inglaterra por los impresores y grabadores franceses, parece que las cartas de juego se transmitieron a través de las noticias y descripciones de los viajeros que cruzaban Europa. Ello explica el surgimiento de los diversos modelos de baraja europeos.

¿QUÉ ES UN NAIPE ?

Una de las principales barreras con las que se encuentran los estudios sobre el origen de los naipes es la dificultad de definir claramente qué es un naipe, ya que ni la materia con la que están hechos (cartulina, papel, seda, marfil...), la forma (naipes rectangulares, cuadrados, redondos, biselados, troquelados...), el contenido (signos españoles, signos alemanes, signos franceses, juegos de familias, cartas de mahjong, naipes educativos, naipes históricos...), o los juegos que con ellas se juegan sirven como criterios de identificación absolutamente determinantes. En los principales museos del mundo dedicados a los naipes pueden encontrarse ejemplos de todos estos tipos de cartas.

Tal vez las únicas características comunes a todas ellas son su extrema delgadez –lo cual diferencia las cartas de las fichas u otros objetos utilizados para el juego– y la pertenencia a un grupo de elementos semejantes organizado según un criterio preciso. En cualquier caso, ambas características deben encontrarse inseparablemente unidas en el objeto que usualmente denominamos naipe.

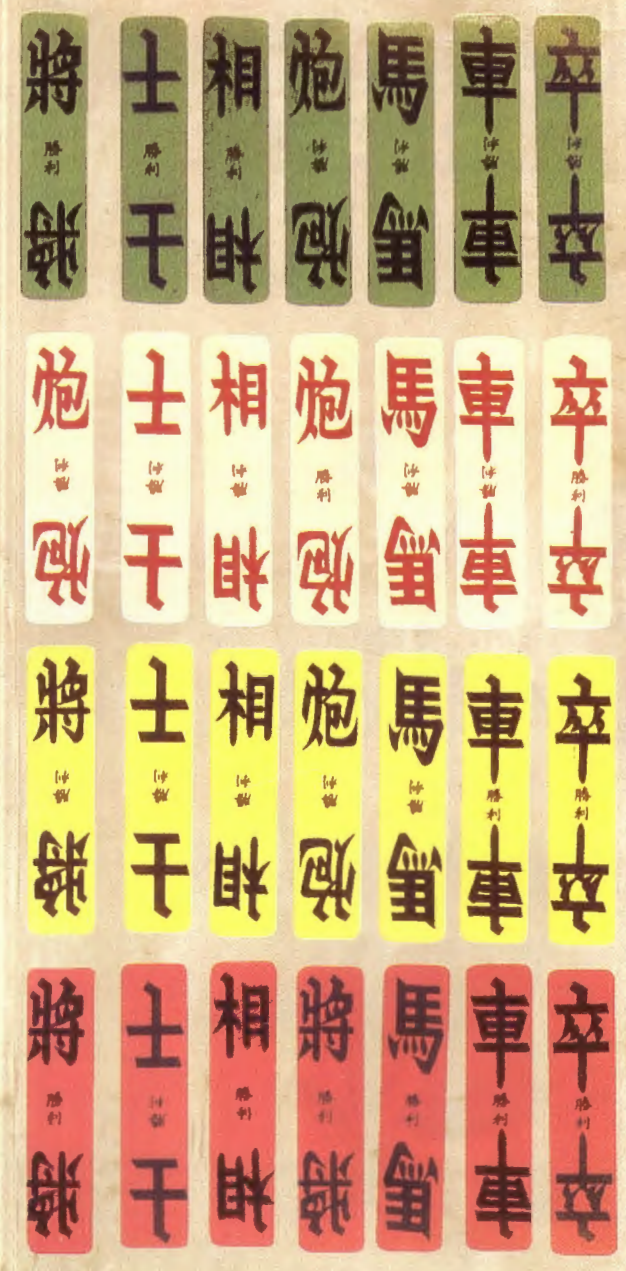
LOS NAIPES EN EXTREMO ORIENTE

Coreanos jugando a cartas.

LAS LEYENDAS

Cuando la historia no aporta pruebas -a favor o en contra- para la explicación de un acontecimiento, aparecen las leyendas. La historia de la humanidad está plagada de leyendas: Rómulo, Remo y la fundación de Roma, Dido y la fundación de Cartago... A falta de pruebas concretas sobre sus orígenes y desarrollo, también la nebulosa historia de los naipes arranca de leyendas.

La primera leyenda surge de las míticas «habitaciones interiores» del palacio del emperador de China. Desde la dinastía Chu (112-255) hasta la dinastía Sung (950-1279), el emperador no tenía una esposa, sino que este papel era compartido por una emperatriz, tres consortes, nueve esposas, veintisiete bellezas o concubinas y ochenta y una ninfas o auxiliares de concubinas. Cada grupo tenía acceso al lecho del emperador en proporción a su número: la emperatriz tenía derecho a pasar una noche sola con el emperador; las tres consortes y las nueve esposas permanecían con el emperador también una noche, pero sólo una por grupo; las concubinas y las ninfas visita-



Cartas de una baraja china.

ban al emperador en grupos de nueve, tres noches para tres grupos de concubinas y nueve noches para nueve grupos de ninfas. Nótese que la relación de los grupos está basada en el número 3, de gran importancia para los astrólogos chinos.

La pertenencia a cada uno de estos grupos no era vitalicia, sino que se iban renovando los puestos, sin que las antiguas elegidas abandonaran sus habitaciones en el harén. Además, todas ellas tenían sirvientas que las atendían, por lo cual llegaron a vivir en el palacio más de 3.000 mujeres sin demasiadas ocupaciones, por lo que el aburrimiento era constante. Es en este ambiente en el que la leyenda sitúa el origen de las cartas, e incluso precisa el año 1120 como el de la fecha de su invención, aunque se desconoce el nombre del autor o autora. En favor de esta fecha se señala, aparte del constante aburrimiento y la imperiosa necesidad de diversiones y novedades entre las mujeres del harén, que el emperador Hui, cuyo reinado transcurrió entre los años 1100 y 1125, fue un excelente pintor y calígrafo, por lo que pudo apoyar la iniciativa surgida del harén y colaborar en ella con su pincel. Además, ese período fue uno de los más interesantes en lo que se refiere a la impresión xilográfica en China.

Una segunda leyenda atribuye la invención de las cartas a la esposa de un inquieto marajá de la India. El aburrimiento de la noble dama la convirtió en una persona terriblemente irritable, a la cual desagradaba especialmente la manía de su marido de mesarse la barba. Para acabar con esa costumbre y lograr que su marido tuviera siempre las manos ocupadas, la leyenda dice que la marajaní inventó las cartas de juego.

KHANHOO WILKINSON Y CULIN

Dos importantes estudiosos sobre el origen de las cartas en China, sir William *Khanhoo* Wilkinson (1858-1930) y Stewart Culin (1858-1929), se muestran de acuerdo en que éstas llegaron a China procedentes de Corea. Wilkinson fue durante muchos años cónsul en China y, durante ese tiempo, además de los trabajos propios del consulado, dedicó un notable esfuerzo al coleccionismo y al estudio de las cartas y los juegos chinos. Publicó diversas obras al respecto, entre las cuales cabe mencionar *El juego del khanhoo* y *El origen chino de los naipes europeos*. Stewart Culin, por su parte, fue director del Museo de Arqueología y Paleontología de la Universidad de Pensilvania. Su especialidad era la etnología y se interesó en particular por los juegos asiáticos. Entre sus obras destacan *Juegos coreanos*, *Los juegos de apuestas de los chinos* y *Ajedrez y naipes*.

Ejemplo de cartas indias.

Según la descripción de Culin, la baraja coreana normal estaba formada por ocho palos de diez cartas cada uno, aunque, en función del número de jugadores, los palos podían reducirse a seis o incluso cuatro (de un modo similar al que utilizan algunos jugadores de poker para adaptar el número de cartas a los participantes en el juego). Los ocho palos de la baraja coreana se denominaban *sa ram* (hombre), *moul–ko–ki* (pez), *ko–ma–koui* (cuervo), *koueng* (faisán), *no ro* (antílope), *pyel* (estrella), *htoki* (conejo) y *mal* (caballo). La carta de mayor rango de cada palo era el general (*tiyyang*). Las cartas estaban hechas de seda y eran tiras estrechas de hasta veinte centímetros de largo y aproximadamente un centímetro de ancho.

Las cartas chinas, por el contrario, ofrecían una mayor variedad de formas y, aunque en general recordaban a las coreanas, eran algo más cortas y más anchas. Las barajas chinas más corrientes eran la *kwan p'ai*, que tenía tres palos, y la *lüt chi*, de cuatro palos. Cada palo de estas barajas constaba de nueve cartas numerales –del uno al nueve– y una figura. Los reversos eran lisos o con un pautado de diamantes. Algunas veces se usaban unos signos repetidos en los dos extremos de la carta, de modo que en la práctica eran reversibles.

La forma y algunos símbolos utilizados en las cartas coreanas llevaron a los dos expertos citados a concluir que dichas cartas fueron, originalmente, una trasposición de las flechas usadas con fines adivinatorios. La forma alargada y algunas similitudes en la constitución de las barajas, así como en los nombres de algunos palos, les proporcionaron las pruebas evolutivas. Aunque no señalaron fecha alguna para la creación de las barajas coreanas, Culin observó que algunas de las figuras de las barajas chinas derivadas de ellas estaban inspiradas en los personajes de una novela escrita por Shi Nai Ngan durante la dinastía Yuan (1280–1368).

Estas cartas serían las que habrían llegado a Europa, convirtiéndose en la base de las modernas barajas europeas. Muchos expertos están en desacuerdo con esta suposición, ya que no se ha encontrado ninguna prueba física de la evolución de una baraja oriental a una baraja europea. Sin embargo, esta objeción no tendría demasiado sentido si, como suponen otros muchos expertos, lo que viajó a Occidente no fue propiamente la baraja, sino su descripción, que fue interpretada de diversas formas según los países, aunque en todos se mantuvo el concepto de unos palos de diversos signos con una serie de cartas numerales encabezadas por figuras poderosas (reyes).

INDIA

Ya desde la más remota antigüedad los pueblos que habitaron el valle del Indo desarrollaron una floreciente cultura, reflejada también en sus juegos. La concepción de las cartas indias es tan distinta de la chino–coreana que no cabe otra opción que concluir un origen distinto. Mientras que en las chinas el color no destaca especialmente, las cartas indias sorprenden por su extraordinario colorido. Las cartas chinas son alargadas y se inspiran en el dinero y otros símbolos materiales. Las indias, por el contrario, son redondas y se basan en los avatares o encarnaciones de Vishnu, el dios que, con Brahma y Siva, forma la sagrada trinidad hindú. Vishnu encarna el origen del universo y de todos los dioses, que no serían más que emanaciones o aspectos suyos. Las cartas indias tienen de tres a diez centímetros de diámetro y están agrupadas en palos, ocho o diez, compuestos por diez cartas nu-

Ejemplo de cartas japonesas.

merales y dos figuras de mayor valor. Son tan distintas formalmente de las cartas europeas, que no pueden ser consideradas como sus predecesoras. Sin embargo, Hanumant, el dios mono que es uno de los protagonistas del séptimo avatar sostiene, en sus cuatro extremidades, una copa, un cetro, una espada y un anillo. En otro avatar, Ardhanarisvara –una figura formada a medias por Siva y su novia, Devi– sostiene en sus cuatro manos una copa, una espada, una moneda y un bastón. Se observa la similitud de los símbolos sostenidos por estos dos dioses con los palos de las barajas española, italiana y portuguesa. Es incluso posible que la descripción de estas cartas pudiese haber servido como inspiración para los palos de las mencionadas barajas.

Curiosamente, en la actualidad pueden encontrarse barajas indias circulares, basadas igualmente en los avatares de Vishnu, que incluyen los signos de la baraja anglo–francesa –tréboles, diamantes, corazones y picas– en cuatro de sus palos.

PERSIA

Las antiguas barajas persas eran rectangulares, de una proporciones parecidas a las europeas actuales (unos seis centímetros de alto y aproximadamente cuatro de ancho). Estaban hechas de marfil o de papel lacado. Sus caras representaban, entre otros variados motivos, bailarinas, leones devorando serpientes, reyes y reinas en sus tronos, dibujados sobre fondos de colores llamativos. Las barajas estaban formadas, en muchas ocasiones, por 96 cartas agrupadas en ocho palos que se diferenciaban por el color del fondo. La única relación que puede establecerse entre las cartas persas y las europeas consiste en uno de los juegos que se jugaba con ellas, el as nas, que sería el precedente de varios juegos de envite posteriores, entre ellos el poker.

JAPÓN

La típica baraja japonesa, *Hana–Karuta* «Juego de las flores», es relativamente moderna, probablemente de los siglos XVI o XVII, y sólo se menciona aquí por su proximidad geográfica con China y Corea. Consta de 48 cartas agrupadas en doce series de cuatro cartas cada una, representando los doce meses del año: *matsu* (pino), enero; *ume* (ciruela), febrero; *sakura* (cereza), marzo; *fuji* (glicinia), abril; *ayame* o *shobu* (lirio), mayo; *botan* (peonia), junio; *hagi* (trébol), julio; *susuki* (césped), agosto; *kiku* (crisantemo), septiembre; *momiji* (arce), octubre; *yanagi* (sauce), noviembre, y *kiri* (paulonia), diciembre. Por influencia de los colonizadores portugueses las cartas adoptaron los signos de oros, copas, espadas y bastos, adaptados a la especial sensibilidad artística del pueblo japonés.

LOS PRIMEROS NAIPES EN EUROPA

Algunas de las primeras menciones a los naipes en Europa están relacionadas con prohibiciones religiosas o civiles del juego.

La ruta a través de la cual los naipes se introdujeron en Europa está aún por determinar con precisión. Es muy posible que lo hicieran a través de Italia (en realidad, al tratar de aquella época hay que decir más exactamente los estados italianos), que era el origen o el final de las principales rutas comerciales del mundo. Pero también pudieron haber entrado por España (los reinos cristianos de la península Ibérica y en concreto el de Aragón), parcialmente ocupada por los musulmanes. Sin embargo, parece fuera de toda duda que entraron en Occidente por una de estas dos penínsulas mediterráneas, si no por las dos simultánea e independientemente. De hecho, las similitudes entre las barajas española e italiana parecen señalar un origen común.

Una vez que los naipes llegaron a Europa, se extendieron con rapidez por todo el continente. Al final del siglo XIV se encuentran menciones de los naipes en España (1371), se describen con todo detalle en Suiza (1377) y, en 1380, se tienen noticias confirmadas de ellas de lugares tan distantes entre sí como son Florencia, Basilea, Regensburg, Brabante, París y Barcelona. Sin embargo, parece que unos pocos años antes eran completamente desconocidas, ya que no se mencionan en las obras de tres literatos tan importantes y aficionados a los juegos de azar como Petrarca, Boccaccio y Chaucer, que tan bien describieron la época en la que vivieron.

LOS NAIPES PRIMITIVOS

Los primeros naipes eran objetos de gran lujo, hechos a mano y pintados como las miniaturas, por lo que sólo estaban al alcance de los ricos y poderosos. No es de extrañar que un objeto tan precioso sea mencionado incluso en testamentos como parte de un legado (así ocurre con uno de los testimonios más antiguos que se conservan sobre los naipes europeos).

Cartas pertenecientes a la baraja turca conservada en el Museo Topkapi de Estambul.

Las cartas se popularizaron en el viejo continente a través de copias realizadas con materiales y mano de obra más barata y de peor calidad, por lo que rápidamente se desgastaban y dejaban de ser útiles para el juego. En los archivos de aquella época se guarda constancia de que las cartas eran objetos de uso corriente entre todos los estamentos de las sociedades urbanas del siglo XV. Es curioso señalar que la mayoría de las pruebas de esta popularidad provienen de prevenciones eclesiásticas contra el juego o de disposiciones de las autoridades civiles que intentaban erradicarlo para evitar disputas y abusos.

LOS NAIPES MAMELUCOS DE ESTAMBUL

La baraja de naipes que se conserva en el Museo Topkapi Sarayi de Estambul y que fue descubierta por L.A. Mayer en 1939 (aunque su descubrimiento se mantuvo prácticamente desconocido hasta la edición póstuma de sus obras en 1971) representa la primera baraja moderna y europea –en el sentido de que puede ser reconocida como tal por cualquier jugador actual– que se conoce. Consiste en 52 naipes divididos en cuatro palos: espadas, palos, copas y monedas. Cada uno de estos palos está compuesto por diez cartas numerales y tres figuras: *malik* (rey), *naib malik* (virrey o visir) y *thani naib* (personaje de rango inferior al visir). El término utilizado para denominar dos de las figuras, «naib», es considerado por algunos filólogos como el origen etimológico de la palabra italiana *naibi* y de la española *naipe*. Así, la expresión «juego de naipes» derivaría de «juego de visires». Aunque la baraja conservada en el Museo Topkapi no es anterior al año 1400, se conocen naipes (es decir, fragmentos de baraja), que podrían provenir de barajas similares y anteriores (siglos XII y XIII). Estos naipes se encuentran en colecciones privadas y no pudieron ser identificados como parte de una baraja hasta el descubrimiento de Mayer.

Tanto la baraja italiana (en la que se sustituyeron los palos por bastones ceremoniales, mientras que se conservaron las espadas, copas y monedas –*denari*–) como la española, con sus bastos, espadas, copas y oros, parecen claramente herederas de la baraja mameluca.

JUAN DE BASILEA

En el Museo Británico de Londres se conserva el original de un sermón del monje alemán Juan –o Johannes– de Basilea, uno de los grandes centros culturales europeos durante la Baja Edad Media. En este sermón, Juan señala claramente que las cartas habían llegado hasta esa ciudad provenientes del extranjero durante el año 1377. Asimismo, Juan habla de unos reyes sentados en sus tronos reales (lo cual recuerda los reyes de la baraja italiana, que usualmente están sentados, a diferencia de los erguidos de la baraja española), acompañados cada uno de ellos por dos mariscales y reinas, que a su vez cuentan con dos ayudantes. Menciona hasta seis barajas que contienen de 52 a 60 cartas agrupadas en palos representados por símbolos.

Desafortunadamente, no da más detalles sobre estos símbolos ni de las figuras.

LOS PRIMEROS NAIPES EN ITALIA

En la ciudad italiana de Viterbo se conserva un libro titulado *Istoria della cittá di Viterbo,* escrito por un cronista local conocido como Covelluzo, en el que se puede leer que en 1379 tropas mercenarias de Clemente VII y Urbano VI se encontraban acampadas en Viterbo, en donde cometieron pillajes de todo tipo. La crónica relata otros acontecimientos notables, y entre ellos uno de especial trascendencia en lo que se refiere a la historia de los naipes: "En ese año de tan grandes calamidades, fueron introducidos en Viterbo los juegos de cartas que provenían de los sarracenos y se llamaban *naibi*".

Parecería que esta crónica debiera servir para terminar con todas las discusiones sobre el origen de los naipes y su introducción en Europa, sin embargo el cronista no aporta ninguna prueba de sus aseveraciones. Tampoco se ha encontrado ninguna otra corroboración, por lo cual sólo se puede concluir que los naipes eran tan populares en 1480 (año en el que Covelluzo escribió su crónica) que el cronista se siente con la obligación de mencionar su introducción en Viterbo junto al relato de los desmanes de las

Baraja italiana impresa en Venecia en 1462. Los cuatro pliegos que la componen forman una baraja de 48 cartas.

Tres cartas de un tarot florentino, compuesto por 97 cartas impresas en xilografía y coloreadas con trepas.
Esta baraja fue realizada en Poverino hacia 1650.

tropas de los papas cismáticos. También puede deducirse que ya en esa época el origen de los naipes era discutido y desconocido.

Las cartas italianas grabadas más antiguas que han llegado hasta nosotros son las del denominado *Tarot de Mantegna,* de mediados del siglo XV. Se trata de una serie de cartas con fines instructivos, muy grandes y grabadas sobre un papel muy fino, por lo que hubiera resultado muy difícil mezclarlas y repartirlas para jugar con ellas. Se conservan cincuenta y los temas que contienen son fundamentalmente mitológicos o alegóricos. Se representan en ellas diversos estadios de la vida, las musas, las virtudes, los planetas, las artes liberales y las ciencias. Los textos de las cartas están escritos en dialecto veneciano, aunque los dibujos son de estilo florentino y actualmente se atribuyen a los artistas Botticelli y Baldini.

Anteriormente, en 1415, otro artista, Marziano de Tartona, que vivía en la corte de Felipe María Visconti, duque de Milán, pintó una serie de cartas que mostraban representaciones de los dioses acompañados de animales. Por ese trabajo cobró 1.500 piezas de oro. Se dice que el duque jugaba a más de un juego con esas cartas pintadas, que aún son conservadas por la familia, y que formaban una baraja *minchiata.*

Esta baraja era un especie de tarot de 97 cartas, en al que a los triunfos o tarots usuales se añadían otros sin numerar: las virtudes, los elementos y los símbolos del zodíaco. El delfín de Francia pagó 15 francos por una copia de estas cartas en 1454, de lo que se deduce que ya se había ideado algún procedimiento para "fabricar" cartas.

Durante la misma época, Francisco Fibbia, príncipe de Pisa, vivía exiliado en Bolonia, donde introdujo un nuevo juego, conocido como *Tarot de Bolonia* o *Tarocchini*, que estaba formado por sólo 62 cartas, ya que se suprimían 16 de las 78 cartas de los tarots corrientes, cuyos testimonios más antiguos se encuentran en Venecia.

Estas tres formas de tarot (florentino de 97 cartas, boloñés de 62 y veneciano de 78) todavía son corrientes en Italia, donde se encuentran muchas variantes que afectan sobre todo a los dibujos y los colores.

LAS PARTICULARIDADES DE LAS BARAJAS ITALIANAS

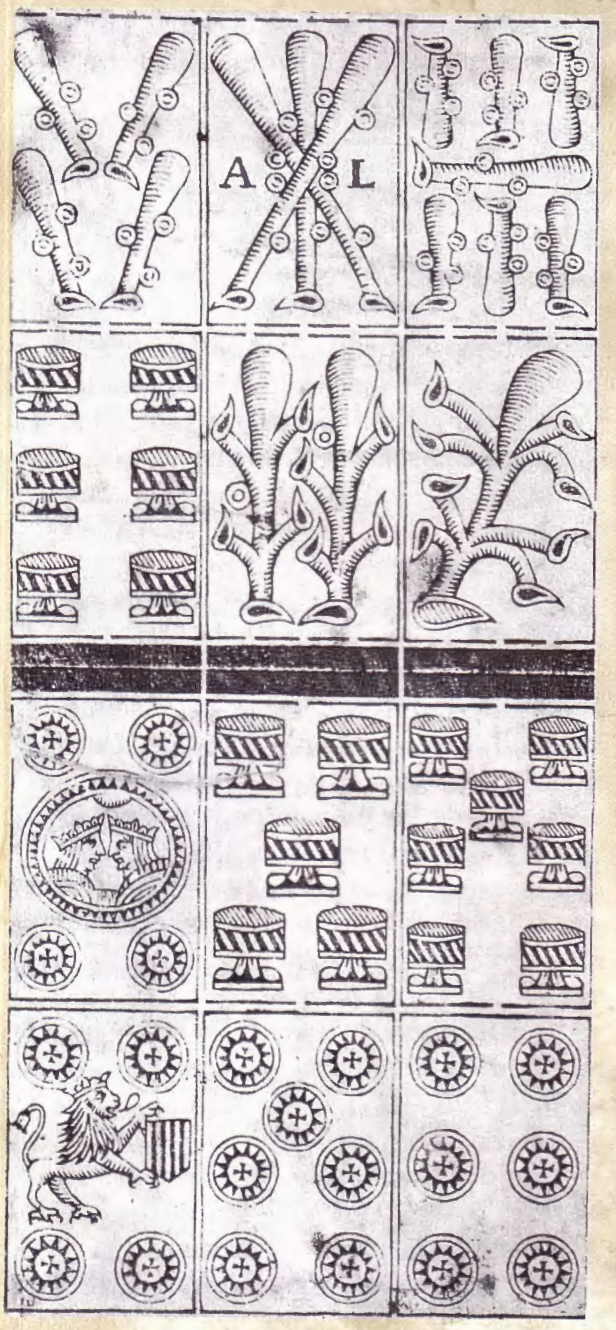
Las cartas italianas son distintas de las de otros países en varios aspectos. Uno de ellos es el de los dorsos, que en muy pocas ocasiones a lo largo de su historia fueron blancos. Usualmente estaban decorados con motivos florales o con escudos de armas impresos por xilografía. En muchos juegos el papel del dorso es mayor que el de la cara, a la que están pegados. Ese borde tambiés suele aparecer decorado, ya que forma parte del dorso, y a veces se dobla y se pega sobre la cara de la carta.

Excluyendo los arcanos mayores, las cartas de la baraja italiana se agrupan en cuatro palos: espadas largas o cimitarras, en representación de la nobleza; copas, que suelen tener la forma de cálices muy elaborados y representan a la Iglesia; monedas, en representación de los ciudadanos, y bastones que hacen alusión a los campesinos. En los palos largos -espadas y bastones- los símbolos suelen estar entrelazados de tal modo que a veces resulta confuso saber el valor de la carta.

Los reyes de las barajas italianas siempre aparecen sentados, y las figuras de los caballos y caballeros adquieren en algunas ocasiones aspecto de monstruos.

PRIMEROS NAIPES EN LA PENÍNSULA IBÉRICA

El estudio de los naipes en la península Ibérica ofrece una notable particularidad frente al resto de países europeos, derivada precisamente de la palabra *naipe* que sirve para denominar lo que en otras lenguas necesita una perífrasis: «cartas de jugar». Por ello, en el texto siguiente, dedicado a rastrear las primeras huellas de los naipes en la península Ibérica, también se incluyen comentarios sobre la palabra «naipe», ya que las investigaciones sobre esta palabra recogen los primeros testimonios documentados sobre los naipes en la península Ibérica. Esta precisión no debe obviarse, puesto que, como no se conoce el objeto al que se refiere por no haber llegado hasta nuestros días, no puede afirmarse rotundamente que esos primero naipes fueran efectivamente cartas de jugar, ya que bien pudieran ser simplemente «estampas de naibi», es decir, unas ilustraciones empleadas por los «profetas» para ilustrar a la gente.



Los naipes de la península más antiguos que se conservan son del siglo XV.

No se puede asegurar con total exactitud cuando aparecieron –o llegaron– los naipes a la península Ibérica, pero algunos historiadores señalan que hubo un taller árabe de naipes en Játiva ligado al primer molino de papel del continente europeo (1150), en el que este material se fabricaba a partir de la planta del maíz. También podría ser que esos naipes fueran sólo estampas y no cartulinas para jugar.

De 1330 data la atribución que realiza un autor medieval, conocido como el abate Rives, de la invención de los naipes a un supuesto Nicolás Pepín –también citado por algunos autores –como Sebastián Covarrubias en su *Tesoro de la lengua*– con el nombre de Nicolao Papin. De sus iniciales, «N. y P.», derivaría la palabra «naipe». Todos los estudiosos se muestran de acuerdo sobre el carácter fabuloso de Nicolás Pepín, así como de esta etimología de la palabra «naipe», aunque en numerosas obras se sigue mencionando a este personaje, especialmente como demostración de que ya en esa fecha la palabra «naipe» era un término de uso común cuya etimología era causa de preocupación. Por otra parte, cabe señalar que si entonces la etimología de «naipe» ya era desconocida y discutida, mucho más difícil es establecerla con seguridad en la actualidad. Sólo es posible hacer suposiciones más o menos plausibles.

Como muestra de la popularidad de la palabra «naib» –precedente de «naipe»– puede aducirse que se encuentra incluida en el *Diccionario de la rima* de Jacme (o Jaume) March (1371).

Retrato de Martín I de Catalunya y Aragon, El Humano, realizado por Filippo Ariosto.

LOS NAIPES EN LOS REINOS DE ESPAÑA

En un inventario fechado el 26 de octubre de 1380 de los bienes relictos por Nicolás Sarmona, un mercader de la ciudad de Barcelona, que se conserva en el Archivo Histórico de Protocolos de Barcelona, se incluye *unum ludum de naybs qui sunt quadrazinte quatuor pecie* («un juego de naipes de cuarenta y cuatro piezas»). La inclusión de este juego de naipes en el inventario de los bienes dejados en testamento –junto a joyas, cuadros, muebles...– demuestra el valor que tenían en esa época, cuando eran realizados a mano por hábiles artistas como Rodrigo Borges (o Borjas) de Perpiñán, distinguido en el mismo año con el doble título de pintor y naipero. En un inventario posterior (1401) de otro mercader barcelonés, Miquel Capila, aparece *un joch de nayps grans pintats e daurats, tots ab cubertes negres* («un juego de naipes grandes pintados y dorados, todos con cubiertas negras»).

Dos años más tarde, en un documento fechado el 30 de junio de 1403, el rey Martín el Humano pide al caballero Raimundo de Sentmenat el envío de *un joch de nayps* («un juego de naipes»).

En el Archivo Histórico de Barcelona se conservan unas ordenanzas dictadas para impedir la práctica de los juegos de azar, entre ellos los naipes, que fueron leídas por calles y plazas de esa ciudad por un pregonero. En ellas se decía: *...no gos jugar a nengun joch de daus ni de taules ni de naips, sots ban de X soldos...* («... no está permitido jugar a ningún juego de dados ni de mesa ni de naipes, bajo pena de X sueldos»).

Asimismo, en otra parte de la Corona de Aragón, el Consell General de la ciudad de Valencia prohibía en 1384 *un novel joch apellat dels naips* («un nuevo juego denominado de naipes»). Tres años más tarde fue el rey Juan I de Castilla quien prohibió en una ley dictada en Briviesca los dados y los naipes. Estas aparentes contradicciones han sido constantes a lo largo de los siglos: por una parte se prohíben los juegos de azar, mientras que por otra se cobra una tasa sobre la fabricación de naipes o sobre las casas de juego, que sólo funcionan con permiso, licencia o concesión real.

Otros testimonios medievales sobre la creciente pujanza de los naipes y la afición a ellos de la reina María, esposa de Alfonso el Magnánimo, son una orden de diciembre de 1428 dirigida a su tesorero para que haga efectiva al pintor valenciano Miquel de Alcanyís y a los hijos de Bartolomé Pérez la cantidad de 265 sueldos *per deboixar, pintar e acabar un joch de nayps e per II mans de paper que en aquell intraren* («por dibujar, pintar y acabar un juego de naipes y por dos manos de papel que se utilizaron para ello») y una carta al mercader Miquel de Roda en la que le agradece *el caxonet dels nayps que nos harets tramesos molt bells* («la cajita de naipes que nos habéis hecho llegar, todos ellos muy bellos»).

El 1 de diciembre de 1455, el rey Juan II de Navarra otorgó un Real Privilegio que aprobó la incorporación de los fabricantes de *nayps* como grupo gremial a la Cofradía de Julianes Merceros, siguiendo el precedente del naipero catalán Joan Brunet, ya incorporado como tal a dicha cofradía doce años antes.

Grabado del libro «Das Guldin spil», del monje dominico Ingold (1472).

PRIMEROS NAIPES EN ALEMANIA

Los naipes fueron introducidos en Alemania desde el sur, a través de Italia y Suiza. Inicialmente, los jugadores de los países germánicos usaron las cartas de la baraja italiana. Uno de los primeros juegos que se extendió por Alemania fue el *lansquenet*, que era un juego de puro azar muy simple y una variante del *bassett*. Las cartas, como en todos los lugares donde fueron introducidas, pronto alcanzaron una gran popularidad, por lo que las autoridades creyeron necesario prohibirlas. Las primeras prohibiciones, en Ulm (1397) y Augsburgo (1400 y 1403), se extendieron en 1406 a todos los estados alemanes. Sin embargo, estas prohibiciones no mermaron el interés de los jugadores (como prueba el hecho de que en Augsburgo hubiera que volver a prohibir las cartas tres años después de la primera prohibición) ni a los creadores de juegos de cartas, que mostraron una habilidad y una imaginación únicas en el mundo.

Mientras que la baraja española es una clara evolución de la italiana, pronto los naiperos alemanes crearon los cuatro palos que habrían de convertirse en los de su baraja: cascabeles (*Schellen*), que se supone representaban a la nobleza por su afición a la cetrería; corazones (*Herzen*), por la Iglesia; hojas (*Grün* o *Laub*), por las clases medias, y bellotas (*Eicheln*) por el pueblo llano. Las barajas con estos palos coexistieron al principio con otras muchas en los que los palos eran animales u objetos diversos, como si entre los grabadores alemanes existiera una competición por los mejores diseños en un momento en el cual todavía estaba por decidir cuál sería la baraja que al final se impusiese como la baraja nacional alemana. Así, entre las cartas alemanas más antiguas que se conservan se encuentran unos naipes procedentes de Stuttgart y fechados en 1437, cuyos palos son patos, halcones, ciervos y perros. Estos pri-

Juego de cartas «Hofjagdspiel» de Konrad Witz, impreso entre los años 1400 y 1410.

meros naipes eran bellísimas obras de arte, dibujadas y pintadas a mano, que los príncipes y otros nobles personajes encargaban no para jugar, sino como símbolo de su riqueza y poder.

Otra modificación de los naiperos alemanes respecto de los italianos fue la de las figuras, que en Alemania fueron el *König,* el *Obermann* y el *Untermann*. Las cartas numerales se pintaban de rojo (corazones y cascabeles) o verde (hojas y bellotas). Las figuras combinaban los dos colores.

A finales del siglo XIV empezó a extenderse por Europa la técnica de fabricación del papel, y pronto fue un material más corriente y económico que el pergamino. Esto permitió el desarrollo del grabado, especialmente para la fabricación de juegos de cartas. En un manuscrito de 1474 que explica la historia de la ciudad de Ulm puede leerse que «los naipes son enviados en grandes fardos hacia Italia, Sicilia y otros lugares por mar, donde son cambiados por especias y otras mercaderías». (La contrapartida de esta crónica es un decreto veneciano del 11 de octubre de 1441, en el que se prohíbe la importación de cartas bajo pena de 30 libras y 22 sueldos, para evitar la desaparición de la maltrecha industria naipera veneciana.)

Los grabadores alemanes

Durante la segunda mitad del siglo XV y principios del XVI hubo en Alemania una extraordinaria generación de grabadores que creó notabilísimas obras. Los juegos de naipes de estos artistas alcanzaron un nivel de belleza y calidad tan elevado que nunca han sido superados. Los grabadores alemanes dieron rienda suelta a su imaginación y llenaron sus naipes de figuras humanas, animales, plantas y todo tipo de detalles (recuérdese que se trata de tallas sobre madera en las que un simple deslizamiento del punzón puede arruinar toda la obra).

Los naipes alemanes del siglo XV destacan por su excepcional técnica de grabado.

El primero de estos notables grabadores es conocido únicamente por su sobrenombre: el «Maestro de los Naipes» (*der Meister der Spielkarten*), del que se conocen 44 grabados y 66 naipes, realizados hacia 1453-54. El segundo grabador del que tenemos noticia es el llamado «Maestro del monograma ES», también conocido como el «Maestro del año 1466», ya que esta es la fecha que aparece en una de sus tallas. Se conocen dos barajas realizadas por él. Tuvo una gran influencia en Martin Schöngauer (h. 1445-1499), considerado un artista de la talla de Durero y Holbein. Martin Schöngauer no fue un grabador, pero sus dibujos fueron utilizados en una baraja cuya realización se atribuye a Israhel von Meckensen.

Otros notables grabadores fueron el «Maestro del monograma PW», quien realizó alrededor de 1500 unas cartas redondas; Hans Sebald Beham (1500-1550), de quien se conserva, entre otras obras suyas, un pliego de cartas sin cortar; Edward Schön, cuyas obras están fechadas entre 1515 y 1542, creador de unas cartas redondas con cinco palos: liebres, conejos, claveles, rosas y palomas; y Virgil Solis (1514-1562), un prolífico ilustrador especialmente conocido por sus dos ediciones de la *Biblia*, cuyos naipes con palos de leones, monos, pavos reales y loros son realmente soberbios y superan en mucho la tónica general de sus otros trabajos.

Mención especial merece Jost Ammon (1539-1591), quien realizó numerosos grabados para todo tipo de trabajos, en especial cubiertas de libros. A él se deben los grabados de una baraja que se publicó en forma de libro, *El libro de los oficios*, con palos de jarras de vino, almohadillas de impresor, copas y libros. Cada carta incluye unos versos en latín y en alemán. Parece que la idea de este libro está basada en una baraja anterior de Rodericus

Naipe alemán de una baraja de 52 cartas de finales del siglo XV. Naipes pintados y coloreados a mano sobre papel de distinto tamaño. Bordes ovalados.

Zamorensis (¿Rodrigo de Zamora?), publicada por Gunther Zainer en 1477 con el nombre de *Spiegel des menslichen Lebens.*

A partir de 1550 se produjo un declive general en el arte del grabado alemán que coincidió con la gran demanda de todo tipo de obras: dibujos sagrados, indulgencias, ilustraciones para libros... Una excepción a este declive es una baraja de 36 cartas realizada en la segunda mitad del siglo XVII, atribuida a Georg Heinrich Bleich.

LOS NAIPES INSTRUCTIVOS

El Renacimiento y la imprenta trajeron consigo importantes cambios en la mentalidad europea. Uno de estos cambios afectó directamente a la educación. La memorización fue sustituida por la lectura y el estudio. Erasmo de Rotterdam escribió en su obra dedicada a la pedagogía *Una educación liberal para los niños desde el principio* que los niños debían ser instruidos en la lectura, la escritura y el dibujo en las faldas de sus madres, ayudados por premios y juegos que les animaran en el estudio. El padre del escritor francés Montaigne enseñó a su hijo las primeras nociones de griego escribiendo unas frases en el dorso de unos naipes corrientes que utilizó para inventar un juego didáctico.

En este ambiente de renovación pedagógica aparecieron los primeros naipes instructivos. Su inventor fue un fraile franciscano, Thomas Murner, quien en 1507 creó, en la Universidad de Cracovia, una baraja que devolvía a los naipes uno de sus objetivos originales: enseñar.

El juego apareció en forma de libro y servía para el estudio de la lógica. Parece que este juego no era sencillo, pero los alumnos consiguieron dominarlo con tanta facilidad y con un entusiasmo tan elevado que Murner tuvo que defenderse de los cargos de brujería presentados contra él. Una segunda edición de esta baraja se publicó en Estrasburgo en 1509.

El juego consistía en diez cartas lógicas y una serie de cartas numerales agrupadas en dieciséis palos: cascabeles, corazones, bellotas, soles, lunas, estrellas, escudos, coronas, gorros, peces, langostas, escorpiones, saltamontes, gatos, pájaros y serpientes. Unos años después, en 1518, Murner editó otra baraja instructiva de 120 naipes, también es Estrasburgo, con doce palos de diez cartas cada uno.

Estas primeras barajas istructivas, nacidas en el siglo XVI al abrigo del efervescente panorama cultural de tradición germánica, pronto alcanzarían una destacable extensión y variedad en toda Europa.

PRIMEROS NAIPES EN FRANCIA

Plancha xilográfica de una baraja francesa del siglo XV.

El más antiguo documento que se conserva referente a los naipes es una ordenanza de Lille (una antigua ciudad amurallada situada en el norte de Francia, cerca de la actual frontera con Bélgica) de 1382, en la que se dice: «*De non jouer as dez, as taules (au jeu de dames), as quartes, ni a nul aultre jeu. Que nuls ne soit si hardis uns ne aultres quelz que il soit qui depuis maintenant en avant en ceste ville, jueches, de jour ne de nuict, as dez, as taules, as quartes, ne a nul autre jeu quelconques.*» («No jugar a los dados, a las tablas [el juego de las damas], a las cartas, ni a ningún otro tipo de juego. Que nadie sea tan atrevido, quienquiera que sea, desde hoy en adelante, en esta ciudad, para atreverse a jugar, durante el día o de noche, con dados, damas, cartas, o cualquier otro tipo de juego.»)

Esta prohibición de jugar, que incluía los juegos de cartas, estuvo causada por los funestos efectos que tenía en los soldados, ya que, después de pasar la noche en la mesa de juego, eran incapaces de sostener las armas o de combatir como se esperaba de ellos. (La prohibición del juego no evitó la derrota de los soldados del rey Carlos VI de Francia en Azincourt y en otras muchas batallas.)

Las primeras cartas utilizadas en Francia para el juego fueron las de las varias barajas ya existentes antes de la francesa: la italiana, la española, la alemana y la de tarot.

LA HIRE, HÉROE Y CABALLERO

Etienne de Vignolles, conocido como *La Hire* (también escrito Lahire), fue un caballero gascón nacido hacia 1390. Combatió junto a Juana de Arco (1429) y venció a los ingleses en Gerberoy (1435), expulsándolos de la región de Caux, pero fue derrotado junto a Ruán (1437) y junto a Harfleur (1440); más tarde acompañó a Carlos VII a Guyena y murió en esta campaña (Montauban, 1443).

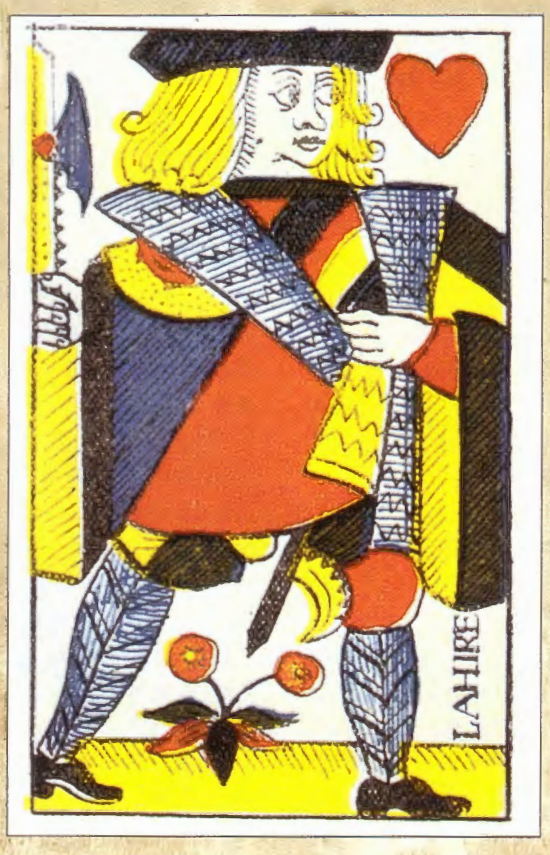
Se explican muchas anécdotas sobre La Hire, algunas de las cuales muestran el alto concepto que tenía de sí mismo: «Una mañana de 1427, antes de una batalla contra los ingleses que se preveía fatal para los franceses, La Hire, que comandaba estas tropas, temiendo por su alma, fue a la capilla en busca de la absolución de sus pecados. El capellán le indicó que primero debía confesarse. La Hire le contestó que no tenía tiempo. El capellán insistió. La Hire le señaló que había cometido todos los pecados que podía cometer un soldado. El capellán, dándose cuenta de que el tiempo apremiaba, decidió darle la absolución a cambio de una oración. La Hire se arrodilló y dijo estas palabras: "Dios, ruego que hagas hoy por La Hire todas las cosas que quisierais que La Hire hiciera por Vos si La Hire fuera Dios y Vos fuerais La Hire." Y la crónica señala que La Hire quedó convencido de que había rezado con gran respeto y sin ninguna intención de ser irreverente.»

Otra historia hace referencia a su afición a las cartas: «Cabalgando un día con su compañero

Pothon de Xaintrailles, La Hire le dijo: "Mañana lucharemos contra los ingleses. Sus arqueros son tantos que sus flechas ocultarán el sol." A lo que Pothon contestó: "Tanto mejor, *nous combatterons a l'ombre*" [que literalmente significa "lucharemos a la sombra", aunque se supone que es un juego de palabras con "jugaremos al Hombre", el antiguo juego de cartas).»
La Hire aparece en la baraja francesa como la sota de corazones.

LA EXPANSIÓN DE LA BARAJA FRANCESA

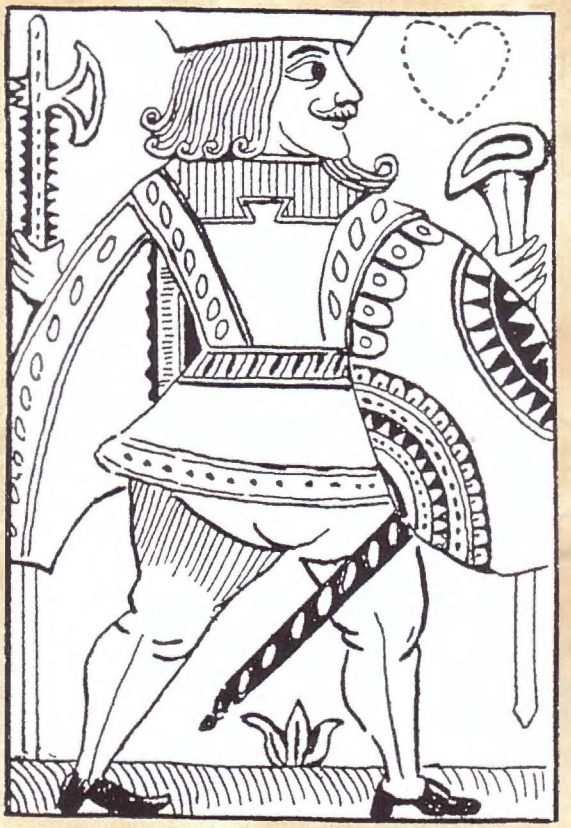
La tradición atribuye a este gentilhombre aventurero la invención de la baraja francesa a partir de la baraja alemana: corazones y picas estarían tomados directamente de ésta (corazones y hojas, aunque las hojas puestas en otro sentido), los tréboles serían una adaptación de las bellotas y los diamantes figurarían como la única idea original. Estos diamantes –*carreau*– estarían basados en las losas usadas entre los siglos XII y XV para el suelo de las iglesias. También se atribuye a La Hire la invención del juego del piquet.
Otra innovación de la «nueva» baraja francesa fue la coloración de los palos: picas y tréboles de color negro, corazones y diamantes de color rojo, lo cual favorecía la identificación de los palos por parte de los jugadores.
El diseño de los símbolos de los palos de la baraja francesa favoreció la fabricación de los naipes franceses frente a otras barajas y su pronta expansión por toda Europa, ya que eran considerablemente más fáciles y rápidos de fabricar.



El caballero La Hire en el valet de corazones de la baraja francesa.

LA EDAD DE ORO DE LOS NAIPEROS FRANCESES

En Francia toda la artesanía y el comercio estaban, como en los demás países de Europa, sujetos a todo tipo de ordenanzas y reglamentaciones. Sin embargo, hasta 1583 no hubo en Francia ninguna reglamentación ni tasa sobre la fabricación o venta de los naipes. Gracias a esta libertad se produjo en Francia una verdadera edad de oro de la fabricación de naipes durante la segunda mitad del siglo XV y el siglo XVI.
Un edicto del rey Enrique III fechado el 22 de mayo de 1583 trató de acabar con este estado de cosas. Ya desde el preámbulo hasta la cantidad establecida como tasa (*un sous parisis* por una baraja normal y 2 por una de tarot), todo el edicto proclama que su intención no es recaudatoria sino disuasoria. Se pretende eliminar la fabricación y el comercio de las cartas por ser fuente de todo tipo de «blasfemias, peleas, asesinatos, villanías, ruina y miseria de las familias, robos, negligencia de los deberes religiosos...» Es decir, las cartas eran la fuente de todos los males.
El parlamento de Lyon protestó y consiguió que en su ciudad el edicto fuera suspendido en 1586. También el parlamento de Ruán protestó y consiguió que no se aplicara en su ciudad, después de pagar al rey la importante cantidad de 12.000 escudos.
La situación de guerra civil que vivía Francia en los últimos años del siglo XVI entre hugonotes y católicos, impidió que el edicto fuera aplicado y el rey Enrique IV, después de haber conseguido pacificar el país, promulgó nuevos edictos recaudatorios (y por tanto con unas tasas más asumibles) en 1605 y en 1607.



PRIMEROS NAIPES EN INGLATERRA

No se han encontrado crónicas que registren la llegada de los naipes a las islas Británicas y en concreto a Inglaterra. Se ha señalado que el hecho de que no se mencionen en los *Cuentos de Canterbury* de Chaucer, que tan bien reflejan la vida cotidiana inglesa en la primera mitad del siglo XV, sólo puede interpretarse como que no eran conocidos en aquella época. Sin embargo, durante ese período histórico Inglaterra y Francia estaban embarcados en un conflicto bélico conocido como la Guerra de los Cien Años y eran muchos los soldados ingleses que iban y venían de las islas al continente y viceversa. Como igual de frecuentes eran los viajes a los lugares santos con motivo de las cruzadas o simplemente en peregrinación. Por otra parte, los comerciantes italianos, españoles y holandeses, principalmente, realizaban gran parte de su actividad en los puertos ingleses. Resulta por ello bastante verosímil que fueran estos comerciantes y los marineros que los acompañaban quienes introdujeron los naipes en Inglaterra.
W.A. Chatto, en su libro *Hechos y especulaciones sobre los orígenes y la historia de los naipes*, sugiere que las cartas de juego llegaron a Inglaterra desde España, pero no directamente, sino a través de Irlanda.
Fuera cual fuese el camino por el que los naipes llegaron a Inglaterra, se sabe que esos primeros naipes fueron importados y que, como en tantos otros lugares, alcanzaron pronto una extraordinaria expansión. Una Ley del Parlamento de 1463 decretaba que «quedará prohibido, a partir del próximo día de San Miguel Arcángel, la importación de...» y sigue con una larga lista de objetos cuya importación era considerada ilegal. Entre ellos figuraban ya los naipes.
Otros documentos que hacen referencia a los naipes son las *Paston Letters* (una de las grandes fuentes documentales acerca de la vida en Inglaterra en la segunda mitad del siglo XV), los apuntes de la contabilidad privada del rey Enrique VII y la norma que en 1495 prohibía la utilización de los naipes a los sirvientes y los aprendices.
La primera noticia de un juego aparece en el relato de John Young sobre el viaje a Escocia de la princesa Margarita, esposa del rey

Rey y reina de corazones de la más antigua baraja inglesa que se conserva. Cartas sin colorear, fabricadas en 1675.

Jacobo IV. La noche del 4 de agosto de 1503 la princesa fue despertada de su sueño en el castillo de Dalkeith, cerca de Edimburgo, a causa del incendio que se había producido en los establos. En este incendio la princesa perdió dos preciosos potros blancos por los que sentía mucho afecto, lo que le causó un gran aflición. Fue necesario que el médico la tratara con un preparado contra la melancolía, y la medicación debió ser un éxito porque, la mañana siguiente, cuando el rey acudió a verla para consolarla, la encontró muy animada y jugando a las cartas.

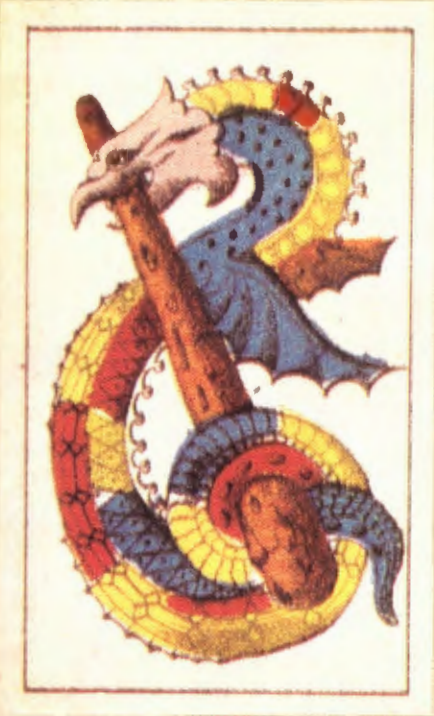
Desgraciadamente el narrador no ofrece ningún detalle sobre el juego ni sobre los participantes, aunque sí detalla el vestido que llevaba y el peinado que lucía. Precisamente, las vestiduras usadas por las clases más elevadas de la sociedad inglesa en la primera mitad del siglo XVI son las que aparecen en las figuras de la baraja inglesa, tal como demuestran los estudios sobre la historia de la indumentaria que se han realizado. Destaca en particular el de F.A. Repton, publicado en 1843, quien nos recuerda que la costumbre de las reinas de ponerse la corona en la parte posterior de la cabeza se mantuvo hasta finales del siglo XVI.

Los crecientes estragos que al parecer causaron las cartas entre los soldados motivaron, como ya había sucedido años antes en Francia, que el rey Enrique VIII prohibiera totalmente, aunque sin éxito, los juegos de cartas, así como los dados y los bolos. El rey mandó incluso quemar «estos objetos de perdición, causa de todos los males».

Se ha calculado que a principios del siglo XVII se vendían en Inglaterra alrededor de medio millón de barajas al año. Es posible que una gran parte de ellas se exportara a otros lugares del mundo.

Un hito importante en la historia de los naipes ingleses es la creación en 1628 de la Whorshipful Company of Playing Cards Manufacturers, una especie de sindicato o gremio de los fabricantes ingleses. A los pocos meses de su fundación se prohibió totalmente la importación de naipes a Inglaterra y Gales. Pero a pesar de la dureza de la ley y de la amenaza de fuertes castigos para los aduaneros que permitieran la entrada de cartas en esos países y para los contrabandistas que lo intentaran, los fabricantes de cartas ingleses siguieron protestando por la competencia de las cartas extranjeras. Estas protestas motivaron que en 1651 y 1684 fueran promulgadas nuevas leyes reiterando la prohibición.

En cuanto a los primeros impuestos ingleses sobre los naipes –medidas recaudatorias que nuevamente provocaron los airados reproches de los fabricantes–, fueron establecidos a principios del siglo XVIII con objeto de financiar las campañas de lord Marlborough en los Países Bajos durante la Guerra de Sucesión española. Obviamente, una vez descubierta esta fuente de ingresos, la Corona mantuvo los impuestos tras el fin del conflicto bélico.



LA BARAJA PORTUGUESA

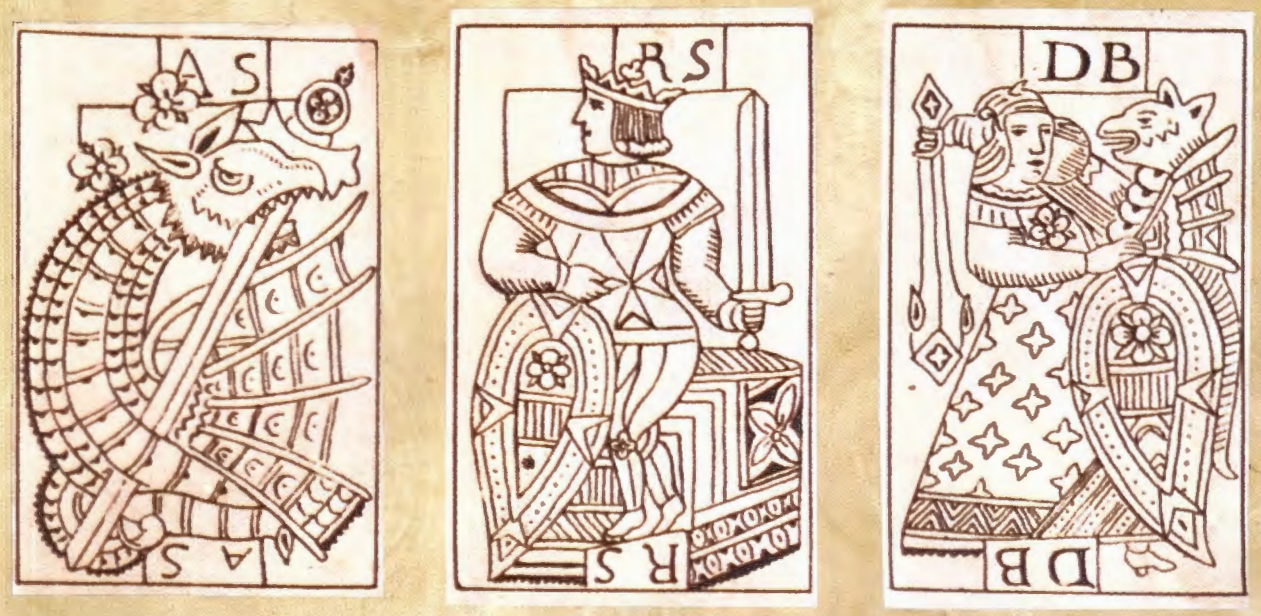
Los siglos XV y XVI son especialmente importantes en la historia y evolución de los naipes. Es en esta época cuando se produce la gran expansión de Portugal y España más allá de los límites hasta entonces marcados por la cuenca mediterránea y los grandes viajes de descubrimiento y colonización patrocinados por las dos monarquías de la península Ibérica. Este esfuerzo expansivo coincide además con la difusión de los naipes como objetos de uso cotidiano en ambos países y en general en toda Europa. No es de extrañar, por tanto, que los navegantes portugueses llevasen consigo los naipes y los juegos que con ellos se practicaban hasta los rincones más remotos del planeta. Desde el siglo XVI es posible encontrar huellas y testimonios de la baraja portuguesa en lugares tan apartados entre sí como Brasil, las islas Celebes, Indonesia y Japón.

La baraja portuguesa es básicamente una variante de las barajas italiana y española. Está formada por cuatro palos (*ouros*, *copas*, *espadas* y *bastoes* o *paus*) de doce cartas cada uno, con nueve cartas numerales y tres figuras (rey, caballo y sota). Las variaciones respecto a las dos barajas citadas provienen de la representación de los símbolos y figuras en las cartas de la baraja portuguesa.

El rey y el caballo son prácticamente los mismos que en la baraja española, aunque algunas veces se usan diseños similares a los de la baraja francesa de Rouen. La sota, generalmente femenina y con faldas, es la figura más diferente. Esta figura muestra algunas veces, especialmente la sota de bastos, una gran agresividad. Algunos autores interpretan que ello se debe a que no se trata de sotas, sino de reinas, que se mostrarían furiosas por haber sido superada en rango por el caballero.

La disposición de los bastos es similar a la de la baraja italiana, directamente relacionada con la del tarot. Es decir, los bastos aparecen cruzados en el centro, aunque, para evitar problemas al grabador, un escudo cubre la zona en la que se cruzan. Las figuras de los bastos son una especie de garrotes, similares a los españoles, aunque sin tantos nudos y adornos como éstos. En cualquier caso, se alejan bastante del modelo utilizado en los bastones italianos. El dos de bastos suele estar adornado con una figura agachada que se apoya en la X formada por los dos garrotes.

El palo de espadas muestra una disposición similar a la de los bastos, con los símbolos cruzados en el centro y cubiertos por un escu-



Naipes de una baraja de 40 cartas sin colorear, editada por A. Infirrera hacia 1694. En los ases figuran los dragones característicos de los dragones portugueses. Las cartas superiores están representadas por el rey, el caballero y la dama.

do. El dos de espadas es un naipe que suele aparecer muy adornado.
Los palos de copas y oros muestran los símbolos colocados ordenadamente, a menudo con adornos que los entrelazan.

LOS DRAGONES DE PORTUGAL

Es en los ases de los cuatro palos donde la baraja portuguesa muestra su mayor originalidad, ya que los cuatro ases se caracterizan por la presencia en ellos de unos dragones que sostienen o rodean el símbolo del palo. Estos dragones suelen tener dos alas y son muy parecidos a los que figuran en el escudo de armas del rey de Portugal, lo cual posiblemente explique su introducción en la baraja de este país.
Con el paso de los siglos estos característicos dragones han adquirido un particular significado documental, ya que permiten rastrear la huella de los viajeros y colonizadores portugueses por el mundo. Es curioso observar que las cartas con dragones ya no se usan en su lugar de origen, Portugal, ni en Brasil, donde aún se fabricaban notables barajas portuguesas poco después de la independencia -el principal fabricante fue Luis Schlicting, de Rio de Janeiro-, pero siguen usándose en Japón, donde fueron introducidas por los misioneros jesuitas en los siglos XVI y XVII. Estas cartas suelen ser conocidas como *Tensho karuta*, ya que son originales del período Tensho de finales del siglo XVI (1573 a 1592).
También es de destacar que si bien en Portugal y Brasil ya no se usan las barajas con los símbolos de la baraja tradicional, que han sido completamente sustituidas por las de símbolos franceses, los palos continúan denominándose con los nombres tradicionales de *ouros* (diamantes), *copas* (corazones), *espadas* (picas) y *paus* (tréboles).

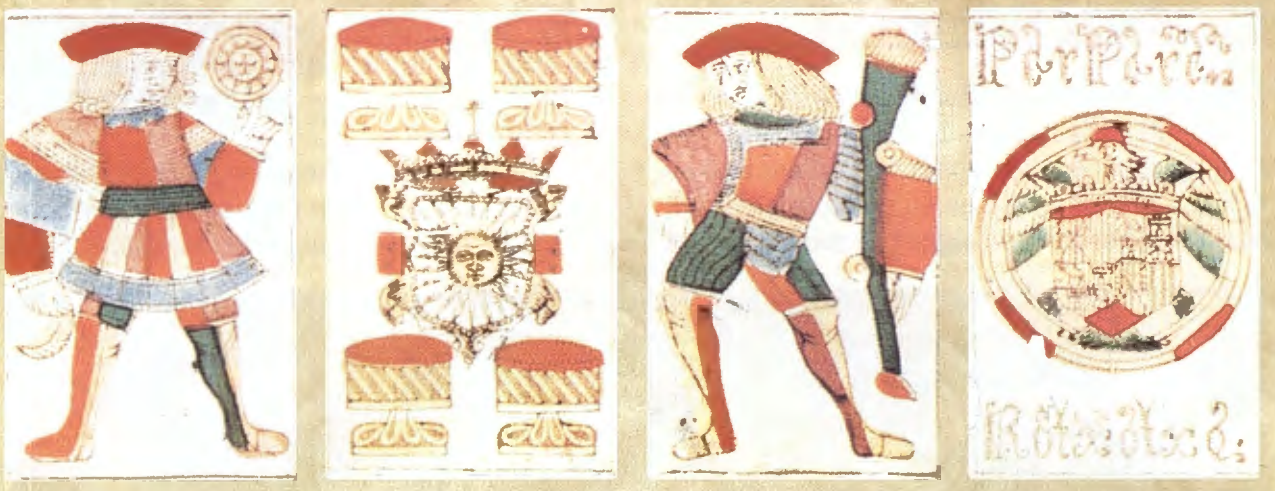
As de espadas de una baraja impresa en xilografía por la Real Fábrica de Lisboa a comienzos del siglo XIX. Los dragones de la baraja portuguesa perviven aún en algunos países de Asia.

EL JUEGO DE EL HOMBRE

Denominado también Hombre u Ombre –especialmente en la Europa de habla no hispana–, este juego es un apasionante testimonio histórico sobre los orígenes de los juegos de naipes. De hecho, aún se sigue practicando en su forma más conocida –la de tres jugadores–, y con relativa popularidad, en diversas zonas de Europa (como ocurre en la parte occidental de Dinamarca).

La vigencia de este juego en España se mantuvo durante un largo período de tiempo, sobre todo a través del juego del tresillo, que era

Jugadores durante una partida de El Hombre. Grabado inglés del año 1734.



Naipes de una baraja gótica catalana utilizada para el juego de El Hombre. Impresa en Barcelona en el siglo XVII.

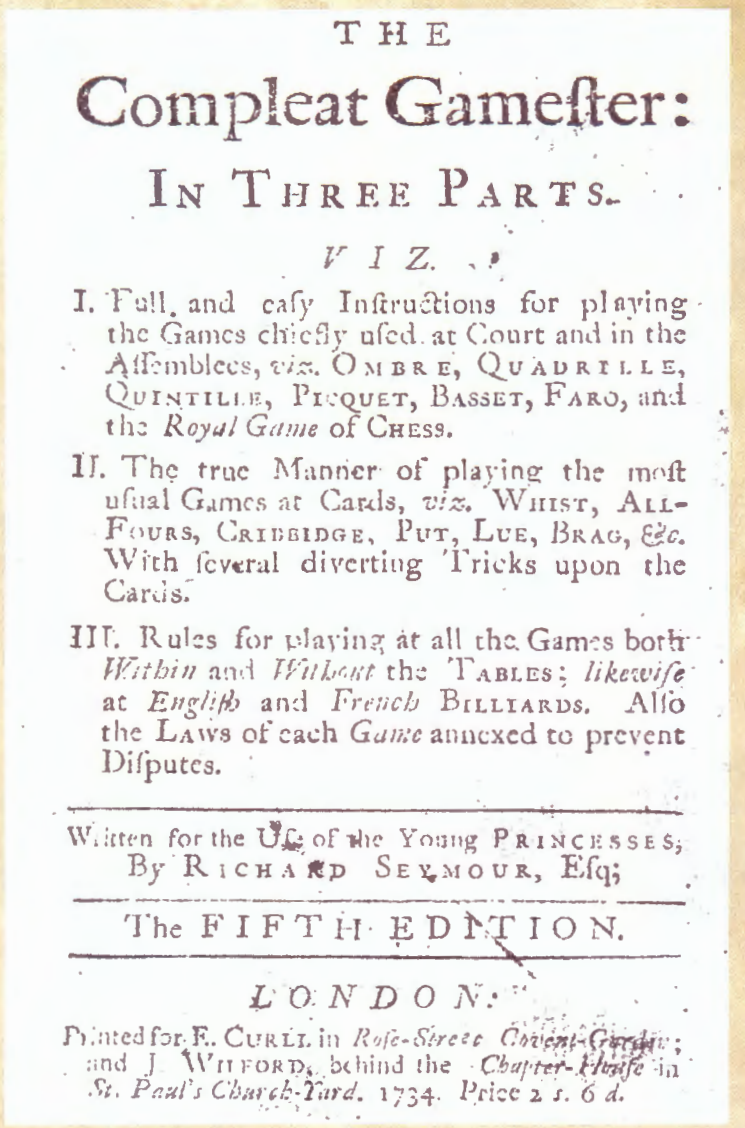
una versión desarrollada de El Hombre. También sobreviven algunas características de El Hombre en el juego del solo, popular en América del Sur.

La historia del auge y el declive de El Hombre está ligada a la evolución del número usual de jugadores que se reunían alrededor de la mesa para jugarlo. Un proceso que está íntimamente ligado a la evolución de las costumbres y los hábitos sociales de la Europa occidental.

El Hombre, en su forma más extendida, era un juego para tres jugadores, que surgió de un juego anterior también llamado El Hombre. Precisamente, la denominación por la que se conoció en un principio el juego para tres, *Hombre renegado* o *Renegado*, muestra con suficiente elocuencia que se trataba sólo de una variante del juego para cuatro mal vista y despreciada por los jugadores del original. Su éxito sin embargo fue arrollador, hasta tal punto que del original únicamente se conoce el dato referente al número de jugadores.

El Hombre renegado se desarrolló a principios del siglo XVII en España, y se extendió con rapidez por toda Europa, convirtiéndose en el juego más popular durante los siglos XVII y XVIII. El prestigio social que llegó a alcanzar es comparable al que disfruta el bridge en la actualidad. Sólo otro juego de naipes, la canasta, y en tiempos mucho más recientes, ha conocido una expansión tan rápida y masiva, aunque el tiempo de vigencia histórica de ambos juegos no es comparable: dos siglos El Hombre, apenas tres decenios la canasta.

Con el paso de los años, el juego de El Hombre fue incorporando diversas modificaciones, que aumentaron su complejidad y permitieron la aparición de distintas variantes. La popularidad alcanzada por una de estas versiones, el cuatrillo (sin otra relación con El Hombre original para cuatro jugadores que la coincidencia en el número de éstos), tuvo en gran parte la culpa de la desaparición de El Hombre, ya que se impuso con notable velocidad y fuerza sobre las otras variantes. A su vez, y sin que hubiera de pasar mucho tiempo, el cuatrillo fue relegado por otros juegos para cuatro jugadores más identificados con los usos sociales predominantes o con las particularidades de cada país. Así sucedió en primer término con el whist y el Boston, y finalmente con el bridge, todos ellos surgidos del extraordinario juego de El Hombre.



THE

Compleat Gameſter:

IN THREE PARTS.

VIZ.

I. Full and eaſy Inſtructions for playing the Games chiefly uſed at Court and in the Aſſemblees, *viz.* OMBRE, QUADRILLE, QUINTILLE, PICQUET, BASSET, FARO, and the *Royal Game* of CHESS.

II. The true Manner of playing the moſt uſual Games at Cards, *viz.* WHIST, ALL-FOURS, CRIBBIDGE, PUT, LUE, BRAG, *&c.* With ſeveral diverting Tricks upon the Cards.

III. Rules for playing at all the Games both *Within* and *Without* the TABLES; *likewiſe* at *Engliſh* and *French* BILLIARDS. Alſo the LAWS of each *Game* annexed to prevent Diſputes.

Written for the Uſe of the Young PRINCESSES,
By RICHARD SEYMOUR, Eſq;

The FIFTH EDITION.

LONDON:

Printed for E. CURLL in *Roſe-Street Covent-Garden*; and J. WILFORD, behind the *Chapter-Houſe* in *St. Paul's Church-Yard*. 1734. Price 2 *s.* 6 *d.*

Primera página de la obra de Richard Seymour *The Compleat Gamester,* en la edición de 1734.

El Hombre fue uno de los primeros juegos en los que apareció la subasta, a través de la cual uno de los jugadores (el declarante) trata de cumplir un contrato, mientras que los otros tratan de impedírselo. Originalmente, el declarante era «el hombre», del que derivaría el nombre del juego. De aquí surgió la idea de la subasta que actualmente encontramos en juegos como el tresillo, el tarot, el skat, el Boston o el bridge. Obsérvese que en el bridge se da una curiosa situación: juegan dos parejas que tratan de establecer el mejor contrato para una de ellas (juego para cuatro); una vez conseguido, uno de los miembros de la pareja ganadora se «muere» y el otro —el declarante— juega contra la pareja contraria, que trata de impedirle que cumpla el contrato (juego para tres).

Dos evidencias más de la popularidad de El Hombre en Europa —aparte del uso que aún se continúa haciendo de ciertas palabras españolas como «matador» o «solo» en lugares tan insospechados como Jutlandia, para describir ciertas cartas o juegos— las encontramos en Inglaterra.

La primera de ellas aparece en la obra de Richard Seymour *The Compleat Gamester,* escrita a principios del siglo XVIII. La parte inicial de esta obra ofrece detalladas instrucciones de los juegos más populares en la

Corte, entre los cuales figura de manera destacada el juego de El Hombre.
La segunda referencia se encuentra en la obra de uno de los más destacados poetas satíricos ingleses, Alexander Pope (1688-1744). En su poema *The Rape of the Lock* (1712) pueden leerse, como reflejo de la popularidad del juego de El Hombre entre las damas de la corte de la reina Ana, unos agitados versos que describen bien la emoción de este juego. Belinda, la heroína del poema, juega una partida de El Hombre contra dos caballeros, en la que se han de «decidir sus destinos»:

... Burns to encounter two adventurous knights,
At ombre singly to decide their doom;...

Con ampuloso estilo nos manifiesta que el triunfo serán las espadas:

... "Let Spades be trumps!" she said,
And trumps they were...

El poema continúa relatándonos los avatares de la partida y cómo los caballeros parece que van a derrotar a Belinda. Finalmente, en una sorprendente jugada, todo termina bien:

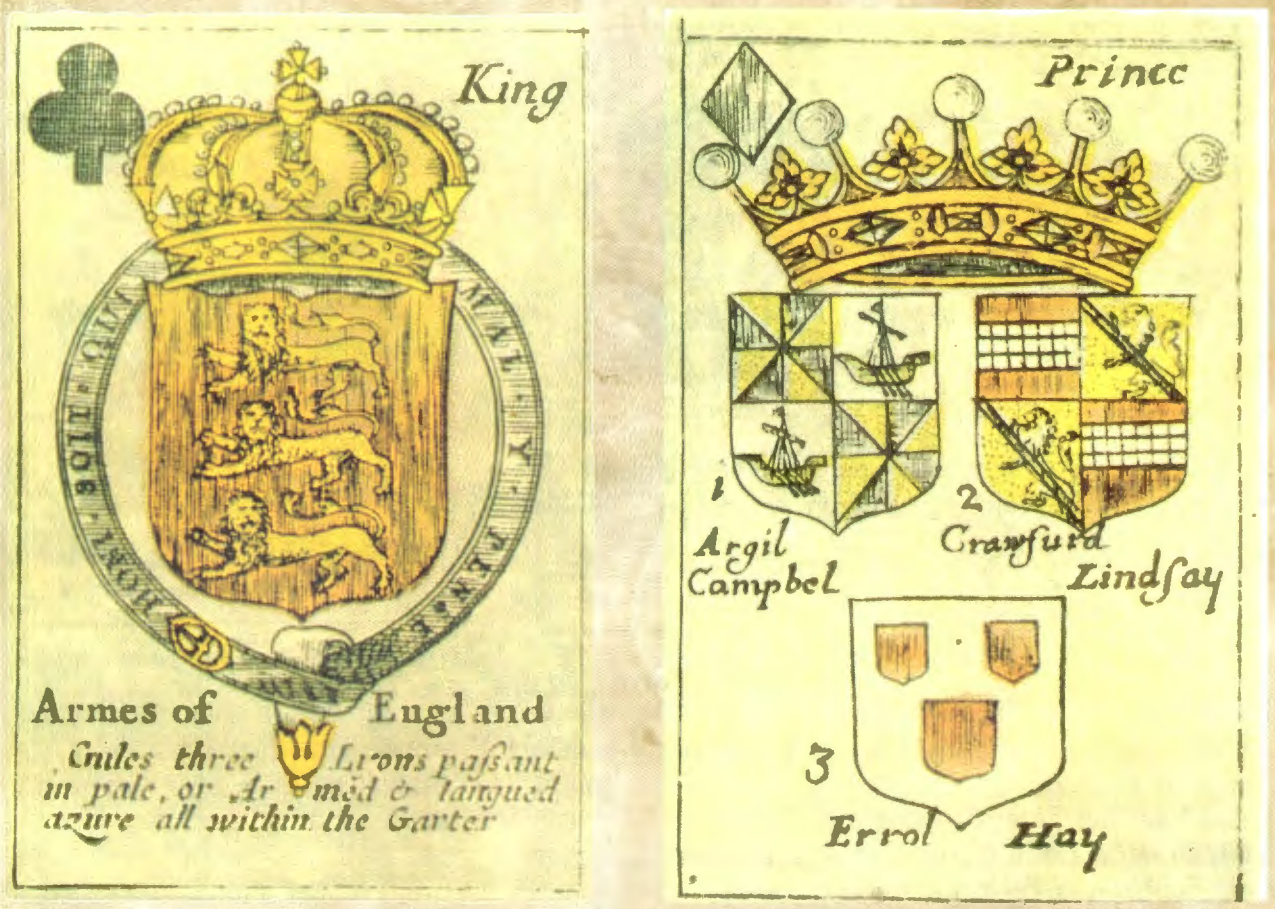
... King unseen
Lurk'd in her hand, and mourn'd
his captive Queen:
He springs to vengeance with an eager
pace
And falls like thunder on the prostrate
Ace.

Ante tal resultado Belinda no puede ocultar su emoción y, contraviniendo todas las normas de etiqueta de la buena sociedad, comienza a gritar con júbilo:

The nymph exulting fills with shouts the sky;
The walls, the woods, and long canals reply.

Tanta emoción contrasta con la pretendid austeridad que tradicionalmente se ha achacado al pueblo español. En 1865 el autor británico Ed S. Taylor escribió en su *Historia de los juegos de cartas*: «El juego de El Hombre era seguramente de un carácter serio y digno, en concordancia con el temperamento de la nación [española].»
Como ejemplo último de la popularidad e influencia del juego de El Hombre entre los ingleses —y a partir de ahí en el mundo de tradición anglosajona—, cabe recordar que los palos negros de la baraja inglesa son *spades* y *clubs*, nombres que derivan de los palos largos de la baraja española (espadas y bastos) y que no guardan relación alguna con los dibujos que aparecen en dichas cartas (picas y tréboles).

Envoltura de naipes escandinavos para el juego de El Hombre.



Baraja de los reinos de Escocia, Inglaterra, Francia e Irlanda, impresa en 1693. En las cartas superiores se muestran las armas de los reinos, ducados y marquesados. Las cartas numerales se destinan a condes, vizcondes y barones.

LAS BARAJAS INSTRUCTIVAS EUROPEAS

Siguiendo el ejemplo de las cartas instructivas de Thoman Murner, las barajas instructivas, es decir, grupos más o menos numerosos de naipes cuyo principal objeto era enseñar, no sólo distraer, se extendieron por toda Europa y lograron una gran difusión y popularidad, adelantándose unos siglos a las modernas concepciones pedagógicas sobre los juegos didácticos.

Algunas de estas barajas sólo se asemejaban a los auténticos naipes en su forma –cartulinas rectangulares–, pero no eran propiamente naipes. En cambio, otras eran realmente barajas de naipes en las que cada carta, además de los símbolos propios del palo correspondiente a su valor como naipe, incluía cierto material que debía servir para instruir al jugador en una materia determinada.

En 1603, siguiendo un encargo eclesiástico, Andream Strobl, natural de Sulzbach (Baviera), diseñó una baraja alemana de 32 cartas en la que cada una de ellas incluía una escena bíblica. Esta baraja fue publicada también en forma de libro con numerosas notas y explicaciones bajo el título de *Das Geistliche Deutsche Carten Spil*.

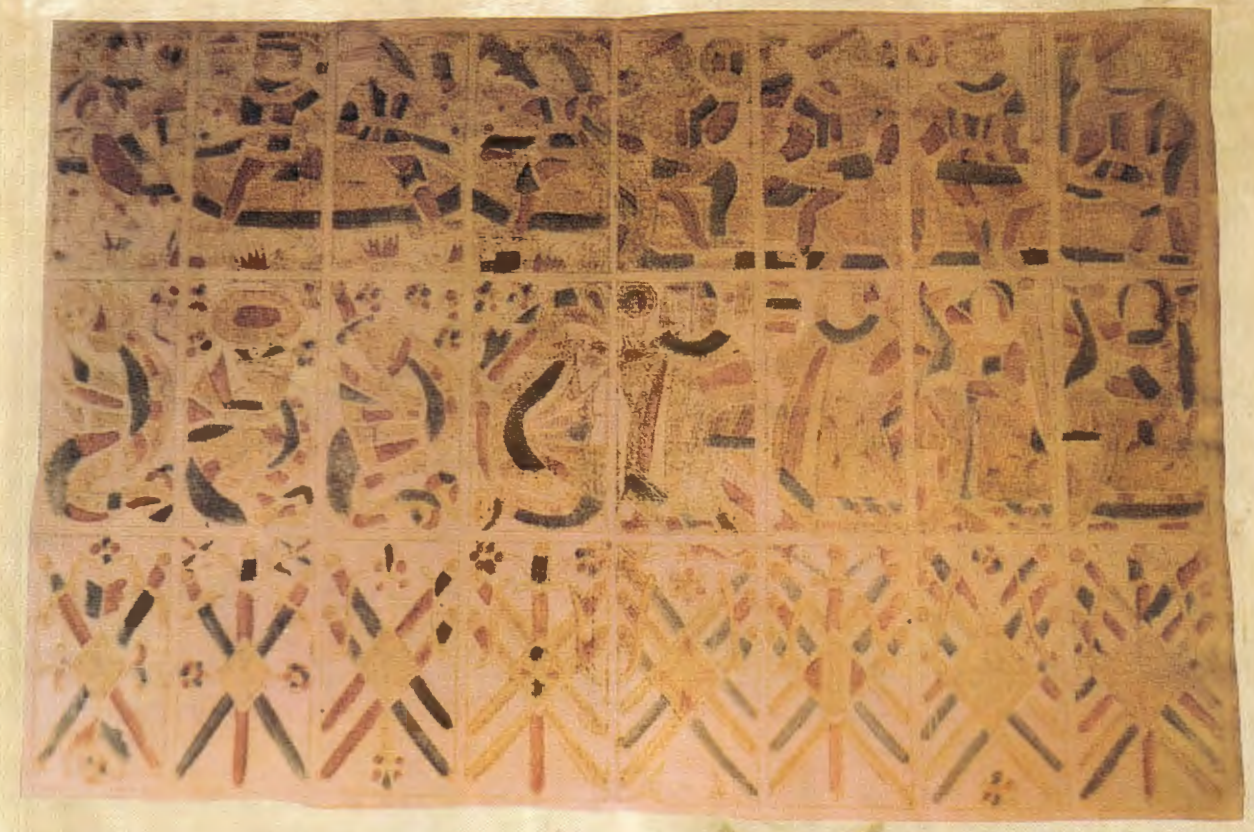
Un notable y fanático jugador de cartas fue Giulio Mazzarini (1602-1661), más conocido como cardenal Mazarino, a pesar de no haber sido ordenado sacerdote. En 1643, Luis XIV sucedió a su padre como rey de Francia, pero, como era menor, su madre, Ana de Austria, se convirtió en regente y confió los asuntos de estado a su eminencia el cardenal Mazarino. Entre sus atribuciones estaba la de supervisar la educación del joven rey. Además de proporcionarle profesores especializados en las diversas materias, encargó el diseño de cuatro barajas de cartas educativas a Jean

Naipe de una baraja geográfica francesa de 1800. A su lado, naipe de una baraja costumbrista impresa en París en 1890.

Desmarets, señor de Saint-Sorlin, consejero del rey y amigo de Mazarino. Las barajas (*Reyes de Francia, Reinas famosas, Geografía* y *Fábulas*) fueron grabadas por el florentino Stefano della Bella o, como se le conoce en Francia, Etienne de la Belle. En cada una de las cartas, además de los símbolos que corresponden al palo o al naipe, se encuentra un retrato, un mapa o una viñeta junto con un texto explicativo. Posteriormente, estas barajas fueron publicadas en forma de libro para facilitar el estudio de la historia, la geografía y los mitos. Ana de Austria figura entre las reinas de la baraja –representada en la de tréboles de la baraja *Reinas famosas*– y se le atribuyen grandes virtudes. Jean Desmarets obtuvo un monopolio en 1644 para la venta de estas cartas, que fueron reimpresas varias veces durante el siglo XVII.

Junto a este tipo de cartas instructivas, del que se encuentran ejemplos por toda Europa, aparecieron en Inglaterra otras barajas también pretendidamente instructivas –en el sentido de que se quería mostrar algo–, aunque en este caso más que información contenían opinión, cuando no eran claramente satíricas o denigrantes, como ocurre con la baraja *A Complete Satirical Satire of the Commonwealth,* publicada contra Oliver Cromwell en 1680. Estas cartas presentaban la particularidad de tener sobre la imagen una franja horizontal en la que, a la derecha, constaba el número romano de la carta y a la izquierda el símbolo del palo. Esta disposición se convirtió en el estándar para este tipo de cartas. Otra baraja del mismo año, *The Spanish Armada*, contenía imágenes sobre la victoria frente a la Armada Invencible, ocurrida cien años antes, así como propaganda anticatólica. Barajas de propaganda anticatólica fueron también *All the Popish Plots, The Horrid Popish Plot* (la más popular de todas), *The Meal Tub Plot* y *The Duke of Monmouth's Rebellion*.

Otras notables barajas instructivas son las conocidas como «barajas de globos» o «de burbujas». Los personajes que en ellas aparecen van acompañados de unos globos que encierran sus palabras, como si se tratara de los «bocadillos» utilizados en los tebeos modernos. Las primeras barajas de este tipo aparecieron en Inglaterra en 1770-71 y su función era, generalmente, advertir contra lo que parecían prometedoras inversiones en ultramar. También en el siglo XVIII aparecieron unas barajas que, más que instructivas, eran ilustradas, ya que las imágenes que muestran no tienen un objeto pedagógico sino sólo cultural. Las barajas de enamorados (*Love Mottoes,* sobre «la pasión del amor tratada alegremente») y las barajas con partituras (*Beggar's Opera*, en 1727), son buenos ejemplos de ellas.



LOS PRIMEROS NAIPES EN EL NUEVO MUNDO

Los naipes llegaron a América a través del Atlántico, entre los enseres que los marineros y soldados que cruzaban el océano llevaban consigo a fin de entretenerse en las largas horas que duraba la travesía. Sin embargo, no eran muchos los naipes que conseguían llegar en buenas condiciones al Nuevo Mundo. La humedad del mar, unida al uso prácticamente constante de los naipes, dañaba irremediablemente el papel de escasa calidad con el que estaban hechos y desvanecía los dibujos, con lo cual los naipes quedaban inservibles al cabo de poco tiempo. Otra explicación, más legendaria, atribuye al temor causado por las tormentas en alta mar el hecho de que las barajas embarcadas en los puertos españoles no llegaran a América. Según esta explicación, los marineros las arrojaban al mar durante la tormenta para calmar la cólera divina. En cualquier caso, lo cierto es que pronto empezaron a aparecer naipes fabricados en materiales que, como el cuero, eran mucho más resistentes que el papel. Esta afición por el juego resulta especialmente reveladora, y más aún cuando en la mayoría de los casos se trataba de hombres que se jugaban la vida en cada una de sus acciones. El solaz y la emoción que los naipes y los juegos de apuestas proporcionaban a los descubridores de América eran muy elevados. Un buen ejemplo de su influencia entre los habitantes del Nuevo Mundo nos la ofrece Bernal Díaz del Castillo, quien ha dejado testimonio en su *Crónica* de la excitación demostrada por el caudillo azteca Moctezuma cuando vió los naipes utilizados por los españoles.

La primera licencia real para el establecimiento de una fábrica de naipes en México se concede en 1576. Esta fábrica debía servir para satisfacer la creciente demanda de los colonos. La licencia fue concedida a Hernando de Cáceres, pero, al parecer, no resultó del agrado de la corona, ya que el 4 de mayo de 1583 se firmó en Aranjuez una contrata con 23 capítulos por la que se concedía «el monopolio a favor de Alonso Martínez de Orteguilla para la fabricación y distribución de naipes en Nueva España (México,

Prueba de naipes de la Fábrica de México realizada en 1583-1584.
En esta baraja se incluyen motivos de la cultura popular azteca.

Nicaragua, Nueva Galicia, Guatemala, Yucatán, Honduras, Campeche, Nueva Vizcaya, Soconusco y Chiapa)».

LOS NAIPES APACHES

Los conquistadores españoles que se aventuraron hacia el norte de México se encontraron con las tribus apaches que vivían en la región actualmente ocupada por los estados norteamericanos de Arizona, Nuevo México y Texas. Antes de la llegada de los españoles, los indios norteamericanos ya fabricaban y utilizaban unos peculiares «naipes». Eran muy similares a los de Extremo Oriente, en especial a los coreanos, y consistían en unas tablillas alargadas, algunas adornadas con plumas y otras con símbolos de las cuatro direcciones. Sin embargo, los apaches se sintieron fascinados por los naipes de los españoles y por el juego que con ellos practicaban: el monte, una variante del faro. Durante varios siglos se siguió jugando en las tierras del norte de México, que desde principios del siglo XIX pasarían a integrarse en Estados Unidos. Siguiendo los modelos españoles, los apaches crearon sus propios juegos de naipes sobre piel (la más utilizada fue la de cordero), ya que ni sabían fabricar papel, ni disponían de él. Los indios llamaron a los palos «copas», «escudos» (no oros), «espadas» y «bastones» o «palos»; también usaron las palabras «rey» y «sota» para estas dos cartas, mientras que para el caballo usaron su propio término: *jliv*.

LOS NAIPES EN LAS COLONIAS AMERICANAS DEL NORTE

A pesar de las periódicas prohibiciones oficiales del juego, las cartas eran objetos de uso habitual en las regiones de América sometidas a la corona española. Sin embargo, para los colonos que procedían del norte de Europa –especialmente para los peregrinos ingleses que fundaron las primeras colonias norteamericanas–, los naipes y el juego eran sinónimo de pecado y no constituían en ningun caso parte de su vida cotidiana. Con todo, según fue creciendo la población de América del Norte, también fueron haciéndose más laxas las normas y costumbres. En el siglo XVIII los comerciantes ingleses ya importaban naipes desde la metrópolis y desde entonces las cartas fueron llegando periódicamente a las nuevas colonias.

NAIPES ESPAÑOLES DE LOS SIGLOS XVI Y XVII

Se conservan muy pocos ejemplos de cartas españolas anteriores al siglo XVIII, a pesar de que los naipes ya habían arraigado en las costumbres sociales y el juego con ellos era algo habitual en la España de finales de la Edad Media. Un autor flamenco, Eckloo, conocido con el nombre latinizado de Pascasius Justus, viajó por España en 1540. En el libro que escribió, titulado *Alea sive de curanda ludendi in pecuniam cupiditate,* relata que los españoles sentían una gran pasión por los juegos de cartas. Había viajado muchas leguas sin conseguir proveerse de recursos básicos, ni siquiera pan o vino, pero en cualquier aldea, incluso en las más recónditas, encontró cartas y jugadores de cartas.

Los naiperos españoles eran incapaces de cubrir esa gran demanda de cartas, no sólo en los territorios peninsulares, sino también en los crecientes territorios ultramarinos que se iban incorporando a un imperio en plena expansión. Por ello, ya desde el siglo XV, los naiperos franceses de Toulouse, Thiers, Limoges y Ruán proveían de cartas a los españoles. Incluso desde Flandes llegaban por barco envíos de cartas para Portugal y Castilla. Hay constancia documental de que en 1583 muchos naiperos de Lyon emigraron a España para escapar de los altos impuestos que debían pagar en Francia.

LOS EJEMPLARES MÁS ANTIGUOS

Entre los naipes que han llegado hasta nosotros figuran dos pliegos sin cortar utilizados

para forrar sendos libros, uno impreso en 1495 (cuya «envoltura» se conserva en el Instituto Municipal de Historia de Barcelona) y otro en 1519 (cuyo forro se encuentra en el Museo de Arte de Cataluña, también en Barcelona). Estas hojas, así como otras barajas del siglo XVI que se conservan más o menos completas –como la baraja española de 1490 de la colección Rothschild del Museo del Louvre o la baraja de Juan II de Aragón del Staatliche Museen de Berlín– muestran características que actualmente se consideran como ajenas a la baraja española y que son más propias de las barajas portuguesas (sotas femeninas y dragones en los ases), italianas (reyes sentados) o alemanas (dieces abanderados). Quizás sea debido al origen europeo –en especial alemán– de las barajas destinadas a España, cuyo estilo aún no estaba claramente definido.

Aunque en el Museo Fournier de Naipes de Vitoria se conservan unos naipes datados en 1570 y descubiertos en Palencia, la primera baraja indudablemente española que ha llegado hasta nuestros días se halla en el Archivo de Indias de Sevilla. Se trata de una baraja de Francisco Flores en la que se puede leer la inscripción «Nueva España 1583». Es, por lo que parece, una baraja destinada a la exportación a América.

En el siglo XVII aparece la figura de Pedro (o Pere) Rotxotxo, cuya fábrica se convertiría en el estándar para las cartas españolas tanto en lo referente al diseño como a la calidad. Así lo demuestran las disposiciones para el establecimiento de la fábrica de naipes de Macharaviaya, en las que se indicaba que debía producir naipes de la misma calidad que Rotxotxo. Otro naipero destacado de la misma época fue Joan Santillana, del que se conserva una baraja con la leyenda «para Toledo».

Generalmente, las barajas españolas de esa época incluyen el texto «con licencia del Rey Nuestro Señor», así como una estrella de seis puntas.

Naipes pertenecientes a una baraja realizada por el fabricante Pedro (o Pere) Rotxotxo, impresa en Barcelona en el siglo XVII.

LOS NAIPES EN EL SIGLO XVIII

FRANCIA

En Francia, el efecto que produjeron los impuestos sobre los naipes fue la emigración de los naiperos a los países vecinos para evitarlos. Por ello, en el siglo XVII fueron suprimidos, para volver a introducirse en 1701, tras la expulsión de los hugonotes. Se establecieron en Francia nueve regiones (París, Borgoña, Lionesa, Auvernia, Delfinado, Provenza, Languedoc, Guyena y Limosina) para el cobro de los impuestos sobre las cartas (siguiendo la tradición administrativa francesa; así, había seis regiones para el cobro de los impuestos sobre la sal), y en cada una de estas regiones se creó un modelo especial de cartas francesas, elaborado a partir del modelo general. Los fabricantes de cada una de las regiones fueron constreñidos a hacer únicamente cartas según su modelo regional. Las nueve regiones impositivas naiperas se mantuvieron hasta que fueron suprimidas por los Estados Generales revolucionarios en la década final del siglo XVIII; para entonces el modelo de París se había impuesto sobre los otros y se convertiría en el estándar de la baraja francesa. Sin embargo, el impuesto fue suprimido en 1719 y reintroducido en 1751 para financiar la Real Escuela Militar fundada por Luis XV. En 1791 fue sustituido por una tasa aduanera para las barajas de importación.

ALEMANIA

En el siglo XVIII y siguiendo su propia tradición, los naiperos alemanes continuaron fabricando barajas con sus intrincados dibujos, aunque también empezaron a elaborarlas con símbolos franceses para contrarrestar la importación de las barajas galas.

Hacia mitad del siglo, los naiperos alemanes empezaron a fabricar los llamados tarot animales, en los que las cartas de triunfo con extrañas figuras de animales, muchos de ellos imaginarios, sustituyeron a las figuras de los clásicos arcanos. Otro tarot notable es el musical de finales de siglo, fabricado por P. F. Ulrich de Munich, en el que las figuras son personajes operísticos y los triunfos tienen partituras de fragmentos de ópera en lugar de dibujos.

Asimismo, en Alemania se continuó con las barajas educativas, entre las que destacan una astronómica de 1719 y una bíblica cuyos palos están representados por flores de cuatro colores (amarillo, rojo, azul y verde), que aparecen indicados en una esquina, mientras que su índice aparece en la otra, ya que la cara de la carta está ocupada por la representación de una escena del Antiguo Testamento y un breve texto explicativo (unas cuatro líneas).

Baraja *La Fontaine-Tarock*, realizada en Leipzig en 1770. Las cartas de triunfo son ilustradas con las fábulas de La Fontaine.

INGLATERRA

Con la creación de la Worshipful Company para proteger a los naiperos ingleses de la importación de naipes, el rey no quiso ver mermados los elevados ingresos que recibía por los derechos de importación de las barajas extranjeras, por lo que se estableció un impuesto sobre la fabricación de naipes, que inicialmente fue de 2 chelines por gruesa (doce docenas) y al cabo de un siglo ya era de 2 chelines y 6 peniques por baraja. Para identificar a los fabricantes y controlar el pago de sus impuestos, se estableció que cada uno de ellos debía incluir en las barajas algún tipo de estampación propia. Este decreto supuso el inicio de las marcas comerciales de las barajas. Las más importantes del siglo fueron The Great Mogul, King Henry VII, Valiant Highlander y The Merry Andrew, cuyas cartas eran conocidas como moguls, harrys, highlanders y andrews, respectivamente. Posteriormente se estableció que una de las cartas (cualquiera al principio y el as de picas más tarde) debía llevar el sello correspondiente al pago del impuesto.

En 1709 el Parlamento prohibió el juego. El proyecto de ley inicial incluía la prohibición del uso de las barajas en los pubs, aunque la presión de la Worshipful Company logró eliminar esta prohibición del redactado final.

Baraja impresa por Rowley's Cards en Londres hacia 1774. Grabada en cobre. Las figuras representan a los soberanos reinantes: Jorge III de Gran Bretaña, Luis XVI de Francia, Carlos IV de España y Guillermo II de Prusia.

En la tradición de las barajas educativas e históricas, a partir de 1770 aparecieron las barajas *Bubble*, con ilustraciones cuyos personajes hablaban por medio de bocadillos similares a los de las historietas actuales.

NUEVA INGLATERRA

Mientras en España se establecía la fábrica de Macharaviaya para proveer de naipes a México y América del Sur, las industrias naiperas se expandían por América del Norte. Jazaniah Ford (nacido en 1757) fue el primer naipero nacido en las colonias que se convertirían en Estados Unidos. Otro naipero estadounidense, Amos Whitney, ofrecía hacia 1799 superfinas columbias, harrys y andrews; columbias era el nombre americano de las moguls inglesas. También son conocidos por sus anuncios en la prensa, ya que no se han conservado sus barajas, los naiperos Ryves y Ashmead, fabricantes de cartas americanas superfinas (de acuerdo con su anuncio), y James Y. Humphries, que además de sus naipes americanos también vendía barajas inglesas. Durante mucho tiempo, se vendieron en Norteamérica barajas «inglesas» que no habían cruzado el Atlántico, pero respondían a la demanda del público; muchas de estas barajas eran simplemente barajas americanas con la palabra *London* añadida en las cartas.

REVOLUCIÓN E IMPERIO FRANCESES EN LOS NAIPES

El triunfo de la Ilustración produjo un afán de saber que se propagó por todas las clases sociales. Este hecho se reflejó en la edición de numerosísimas barajas educativas en el último tercio del siglo XVIII, tanto en Francia como en otros países europeos a los que llegaba la influencia de la Ilustración. Se editaron naipes geográficos, de historia sagrada, mitológicos, de historia de Roma, de la monarquía francesa y las europeas, de fauna, alfabéticos, literarios...

La historia contemporánea, concretamente la de los azarosos y decisivos años de la Revolución Francesa y el subsiguiente Imperio de Napoleón, no podía permanecer ajena a la fiebre de las barajas didácticas.

La primera de las barajas «revolucionarias» pretende ilustrar las ideas sobre las que se apoya la Revolución. Es la llamada *Baraja de los filósofos*, realizada por Gayant (1793). En esta baraja aparecen «filósofos» en lugar de reyes: Rousseau, Voltaire, Molière y La Fontaine; virtudes en lugar de damas: prudencia, justicia, templanza y fortaleza, y finalmente soldados revolucionarios ocupan el lugar de los valets.

Otra baraja del mismo año 1793 fue creada por el conde de Saint-Simon, por entonces presidente de la Comuna de París, con el propósito de enseñar al pueblo los principios de la Revolución; por ello, en las doce cartas de las figuras aparecen representados los atributos de la Revolución, distribuidos en tres grupos (los nombres en cursiva corresponden a los nombres de las cartas, según la costumbre de «bautizar» a las figuras de la baraja francesa): genios (del comercio, *riqueza*; de la paz, *prosperidad*; de la guerra, *fuerza*; de las artes, *gusto*), libertades (del matrimonio, *pudor*; de profesiones, *industria*; de prensa, *luz*; de cultos, *fraternidad*) e igualdades (de colores, *valor*; de rango, *poder*; de derechos, *justicia*; de deberes, *seguridad*).

Las barajas editadas tras la coronación de Napoleón como emperador ya no ilustran las ideas, sino las acciones. La más famosa de las barajas imperiales es la *de las banderas* (impresa en 1814, en el ocaso del Imperio, quizá para recordar glorias pasadas y levantar los ánimos), que consta de 32 cartas (baraja de belote) distribuidas en cuatro palos, cada uno de ellos en representación de uno de los grandes ejércitos europeos: francés, inglés, ruso y alemán. En todas las cartas aparecen soldados en acción que enarbolan una bandera, en la cual se representan los símbolos de la carta de acuerdo con los de la baraja francesa. Las cartas están impresas en negro y coloreadas a mano.

Hacia 1815, después de la caída de Napoleón, apareció la *Baraja de las batallas del Primer Imperio*, que recoge 32 episodios gloriosos de la historia napoleónica. Son cartas de formato grande; en la esquina superior izquierda aparecen los símbolos de la carta; en los dos tercios superiores, un gran círculo, que cubre parte de los símbolos en la esquina de la carta, en el que se ilustra un episodio o una batalla, con indicación del lugar y la fecha: las entradas del emperador en Estrasburgo, Milán, Munich..., las batallas de las pirámi-

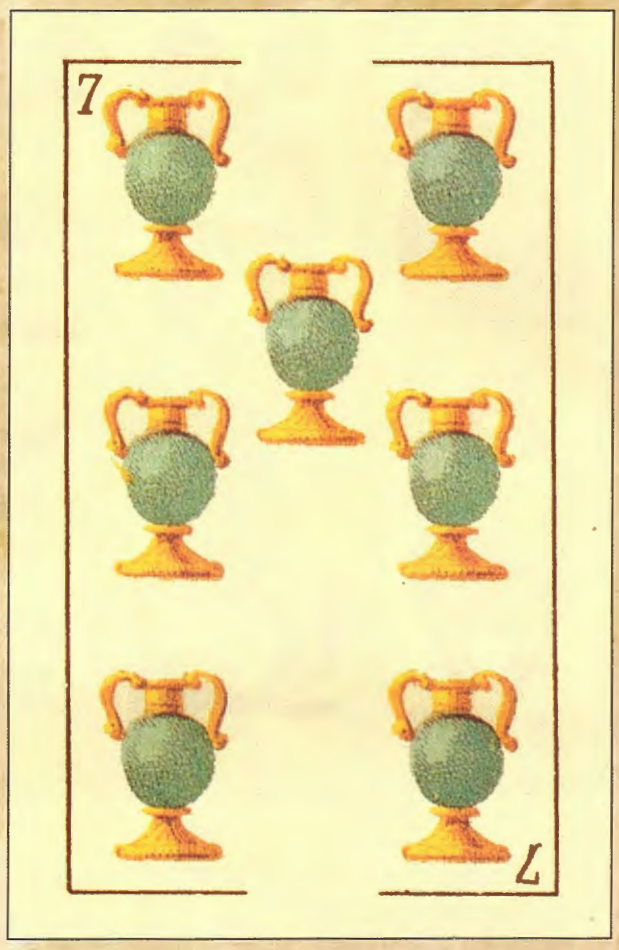
des, del puente de Arcole, de Wagram, de Jena... (no hay ningún naipe dedicado a España); finalmente, en la parte baja de la carta aparecen 64 bustos (2 por carta) de mariscales y colaboradores de Napoleón. (Las barajas napoleónicas no son sólo propias de esa época, ya que, por ejemplo, en 1978 fue impresa una baraja de tarot en Italia en la que los arcanos y las figuras de los palos se habían sustituido por personajes y símbolos napoleónicos; obviamente, el IV es Napoleón, el emperador.)

Como contrapartida, en Tubinga, Alemania, se editó en 1815 una baraja antinapoleónica, llamada *Los ejércitos aliados*, que consta de 52 cartas coloreadas a mano. Los «reyes» son los cuatro generales jefes de sus respectivos ejércitos enemigos del emperador: el inglés Wellington, el prusiano Blücher, el austríaco Schwartzemburg y el ruso Kutusoff; las «damas» son figuras alegóricas de triunfos y los «valets», soldados de los cuatro ejércitos; el resto de naipes muestra variadas escenas religiosas, mitológicas, históricas y de género, al estilo de las barajas de transformación; los símbolos de las cartas aparecen impresos en negro o rojo sobre la ilustración.

LOS NAIPES ESPAÑOLES EN LA PRIMERA MITAD DEL SIGLO XIX

Durante el siglo XIX se va generalizando progresivamente el uso de las pintas para señalar el palo de la carta, que ya aparecen en algunos naipes españoles del siglo XVI. Lo mismo sucede con la utilización de los índices en las esquinas de las cartas para señalar el valor del naipe, que habían empezado a usarse en barajas de los último años del siglo anterior. Ambos símbolos tienen el objetivo de facilitar el conocimiento del naipe a los jugadores y dificultárselo a los mirones, impidiendo así que éstos pudieran transmitir esa información a otros jugadores. Tanto las pintas como los índices quedarán completamente fijados como parte de los naipes españoles a lo largo del siglo, de modo que sólo los naipes de fantasía no los usarán. Es de señalar que en las barajas de símbolos franceses no se usan de un modo general hasta la segunda mitad del siglo XIX

Sobre los índices cabe señalar el hecho de que en todas las barajas españolas las figuras se numeran con los mismos índices: sota, 10; caballo, 11, y rey, 12. Esto conlleva que en las barajas de 40 cartas aparezca un salto en la nu-



En este siglo se generaliza la utilización de las pintas.

La utilización de los índices numéricos en las esquinas de las cartas es también más habitual.

Baraja editada por Clemente Roxas en Madrid en 1810. Grabados de José Martínez de Castro.

meración de los naipes, que pasa del 7 en el siete al 10 en la sota.

Otro hecho importante para la naipería española es la independencia de México (1811) y de la mayoría de los territorios americanos, lo que origina el final del monopolio exportador de la fábrica de Macharaviaya y la aparición de un importante centro naipero en Cádiz, dedicado especialmente a la producción de naipes con destino a los países americanos. Es de destacar que los naiperos de Cádiz desarrollaron un estilo propio en el diseño de los naipes, que ha sido perpetuado por otros naiperos españoles (Roura, Comas o Fournier, por ejemplo), en especial para sus exportaciones a América.

En 1810, el naipero Clemente Roxas editó una notable baraja, grabada por José Martínez de Castro, que estaba excepcionalmente trabajada con profusión de detalles en los fondos de las figuras, ilustraciones en los cuatros de cada palo y detalles como unos querubines sosteniendo los ases de espadas y bastos. (Esta baraja fue reeditada por Fournier para conmemorar el sexto centenario [1377-1977] de los naipes en Europa.) En 1812 apareció una nueva edición de esta baraja con los dibujos ligeramente retocados, ya que los anteriores habían sido considerados poco discretos para la moralidad de la época, y en particular las figuras de los dos amantes desnudos que se abrazan en el cuatro de oros. Estos dibujos fueron copiados hacia mediados de siglo por otros naiperos (Manuel Bertschinger y Sebastián Comas entre ellos) y adoptados en Cerdeña como su estilo regional. Aún se fabrican en la actualidad prácticamente idénticos, aunque se han suprimido las pintas, conservadas durante muchos años, y se ha modificado el as de oros para adaptarlo a la costumbre italiana.)

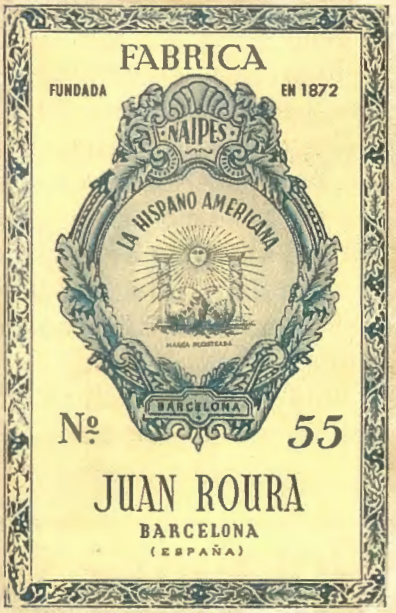
En el segundo decenio del siglo XIX destaca una baraja «constitucionalista» cuyo fin es glosar los principios y los logros de la Constitución de Cádiz de 1812. Otro hecho notable es la fijación en el período 1830-1850 del modelo catalán de los naipes españoles, que se ha mantenido prácticamente sin variaciones hasta finales del siglo XX, aunque el área de uso de los naipes con ese diseño se ha hecho cada vez más restringido. Por otra parte, resulta conveniente señalar que este modelo de naipes no tiene nada que ver con las cartas «catalanas» realizadas en Francia.

LOS NAIPES ESPAÑOLES EN LA SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XIX

Dos hechos destacan en la historia de los naipes relativa a la segunda mitad del siglo XIX: la aparición de las dos ramas de fabricantes de apellido Fournier y la fijación de un estilo español de cartas, que en la actualidad es conocido como «modelo castellano». Braulio y Heraclio Fournier eran nietos de Francisco Fournier, quien, desde su Limoges natal, en Francia, se trasladó a Burgos, donde echó raíces e inició un prospero negocio de impresión. Desde 1860 y durante ocho años, los dos hermanos fabricaron cartas bajo el nombre de Hermanos Fournier, hasta que, en 1868, Heraclio se trasladó a Vitoria e inició la edición de naipes bajo su propio nombre, mientras Braulio continuaba con su labor en Burgos. Las dos fábricas han seguido fabricando naipes hasta nuestros días (Naipes Fournier en Vitoria e Hija de Braulio Fournier en Burgos). La primera baraja creada por Heraclio Fournier en 1868,

En la segunda mitad del siglo XIX desaparecen en gran medida los tradicionales talleres artesanos y se industrializa el proceso de fabricación de los naipes.

La Hispano Americana, fundada por Juan Roura Presas, exportaba gran parte de su producción.



Una de las primeras barajas de Comas, el fabricante en activo más antiguo de Europa.

tras su llegada a Vitoria y cuando sólo contaba diecinueve años, resultó premiada en la Exposición de París del mismo año.

Unos años más tarde, hacia 1877, Heraclio Fournier inició –junto al profesor de arte Emilio Soubrier y un aprendiz de pintor llamado Ignacio Díaz de Olano– una serie de diseños de naipes con el objetivo de crear uno que se convirtiera en el prototipo del naipe español. Su principal interés se centraba en la eliminación de lo que a su criterio era un exceso de barroquismo que afeaba las figuras. La revisión de los diseños realizada por Augusto Rius en 1889 dio lugar al prototipo del modelo español de naipes, representado actualmente por la conocida y clásica baraja n°1 de Naipes Fournier. El éxito de estas cartas quedó demostrado por la gran cantidad de imitaciones que surgieron con el tiempo.

NAIPES COMAS Y LA HISPANO AMERICANA

Otras dos fábricas de naipes, Comas y Roura, destacaron en la segunda mitad del siglo XIX.

La primera de ellas, perteneciente a la familia Comas de Barcelona, inició su producción naipera a finales del siglo XVIII (1797) y sigue en funcionamiento en la actualidad, por lo que se trata de la industria naipera en activo más antigua de Europa. En el período comprendido entre 1845 y 1892, la fábrica de naipes Comas tuvo un gran impulso industrial que la convirtió en una de las grandes productoras de naipes tanto para el consumo interior como para la exportación ultramarina.

Por su parte, Juan Roura Presas fundó en Barcelona la fábrica de naipes La Hispano Americana, que continuarían su hijo y su nieto hasta su cierre en 1969, fecha en que se traspasaron los juegos y las marcas a Heraclio Fournier de Vitoria. La Hispano Americana se dedicó a la fabricación de naipes para el mercado español y de ultramar (Cuba, Puerto Rico, Argentina, Filipinas); para este último se crearon marcas específicas, como por ejemplo La Loba, exclusiva para la exportación a Filipinas.

La segunda mitad del siglo XIX también significó la desaparición del tradicional taller artesano de fabricación de naipes y la creación de las industrias modernas, con fábricas mecanizadas, movidas a vapor inicialmente y luego por la electricidad. Así, naiperos como Alejo Gabarró, Wenceslao Guarro y Torras y Lleó se unieron, con objeto de mejorar su producción, bajo el nombre de Fabricantes de Naipes Españoles. Comercializaron varias marcas de naipes, entre las que se encontraba la popular El Tigre.

LA HISTORIA DE LA ESPAÑA DEL SIGLO XIX EN LOS NAIPES

Desde el término de la Reconquista (1492) hasta la guerra de la Independencia (1808) la mayoría de las batallas que libraron los españoles tuvieron lugar fuera de la península (conquista de América, guerras de Flandes y contra los turcos...). Por lo que, a pesar de algunos episodios bélicos notables (guerra de las comunidades en Castilla, insurrección en Cataluña durante la guerra de los Treinta Años, secesión de Portugal, guerra de sucesión española) que sí tuvieron como escenario el territorio peninsular, España vivió un largo período de relativa calma durante tres siglos, sobre todo si se comparan con los anteriores (Reconquista) y los siguientes, en especial hasta el fin de la guerra civil española.

El siglo XIX español fue una época de gran agitación y numerosos cambios sociales y económicos: la invasión de Napoleón, las guerras civiles carlistas, los regímenes absolutistas, el trienio liberal, la Primera República, el breve reinado de Amadeo de Saboya, la pérdida del imperio colonial americano... Todos estos avatares fueron recogidos en diversas barajas que reflejan los sentimientos de los españoles ante ellos, ya que a España también habían llegado las ideas de la Ilustración, así como las barajas instructivas europeas.

La invasión napoleónica con que se inicia el siglo se recoge en una baraja editada por el impresor Juan León (Madrid, 1811), que muestra el máximo respeto de éste por las figuras de Napoleón y su hermano José I Bonaparte, instalado en el trono español. El palo de tréboles está dedicado a ensalzar la figura del emperador, que es mostrado en diversas acciones destinadas a destacar su gloria (a caballo, enarbolando la bandera francesa, cruzando un puente...); los otros palos representan personajes y tipos exóticos, en homenaje al poder universal del emperador francés.

Aunque en la actualidad no sorprenda una baraja de este tipo en España, cabe suponer que el hecho de que fuera de símbolos franceses se debía a que su destino no era el pueblo español, sino la corte francesa del impuesto rey, pues los españoles se hallaban inmersos en una doble lucha. Por una parte, estaban en guerra contra el invasor; por otra, trataban de

organizarse para superar el absolutismo como forma de gobierno. En Cádiz se reunieron unas Cortes constituyentes como representantes del sentir del pueblo español y redactaron una Constitución liberal que, por haber sido promulgada el 19 de marzo de 1812 fue conocida como la Pepa. Cuando Fernando VII volvió a España al término de la guerra de la Independencia (1814) la derogó, pero más tarde, en el llamado trienio liberal (1820-1822), se vio obligado a aceptarla. En 1822 se editaron unos naipes cuya misión era la de dar a conocer la Constitución entre el pueblo español al que iba destinada. Esta baraja, editada en Barcelona, llevaba una explícita dedicatoria: «Baraja constitucional, política y militar; siguiendo el orden de los cuatro palos de la antigua con la variación siguiente: por Oros, CONSTITUCIÓN, dirigido al poder legislativo; por Copas, FUERZA, dirigido a los cuerpos nacionales del ejército y la milicia; por Espadas, JUSTICIA, dirigido al poder ejecutivo; por Bastos, UNIÓN, dirigido a la nación española. Inventada por el ciudadano Simón Ardit y Quer, Sarg. 2 de la 6 C del 4 Batallón M.V.L. Dedicada a la Junta de Comercio de Barcelona.» Las cartas de esta baraja contienen numerosos símbolos, además de algunos artículos de la Constitución. En las figuras, los reyes han sido sustituidos por leones, mientras que caballos y sotas muestran los retratos de los héroes de la independencia frente a Napoleón y el triunfo constitucional frente a Fernando VII: Lacy, Quiroga, Daoíz, Velarde, Arco Agüero, Riego, Porlier y López Baños.

Menos respeto hacia los padres de la patria muestran unas barajas de edición posterior: una de ellas, de 1869, se dedica a la situación que siguió a la revolución de 1868 y al destronamiento de Isabel II; otra, de 1873, celebra el advenimiento de la República, y la última, de 1874, fue editada después del golpe del general Pavía. Se trata de barajas en las que aún late el fervor patriótico, pero en las que aparece una gran desconfianza hacia los políticos, que son satirizados con dureza.

LOS MODELOS DE LA BARAJA ESPAÑOLA

Bajo un mismo patrón (siete o nueve cartas numerales y tres figuras características: sota, caballo y rey) se han fabricado numerosos tipos de barajas españolas siguiendo diversos patrones o modelos. De acuerdo con la clasificación propuesta por uno de los mayores especialistas mundiales en naipes españoles, Trevor Denning, los sucesivos modelos de naipes españoles son los que se detallan a continuación.

ARCAICO HISPANO-PORTUGUÉS

Las cartas de la baraja española anteriores a la segunda mitad del siglo XVI tenían diversas características que desaparecieron en las cartas españolas, pero se mantuvieron en las portuguesas: reyes sentados, sotas femeninas, copas hemisféricas, y bastos y espadas frecuentemente entrecruzados en diagonal.

ARCAICO FRANCO-ESPAÑOL

La mayoría de las cartas del siglo XVI de símbolos españoles que se conservan provienen de fuentes francesas, por lo que se supone que la baraja española se originó en Francia y de allí pasó a España (en realidad, los territorios *franceses* –Rosellón, Cerdaña– eran en esa época parte de la monarquía hispana). La baraja franco-española típica constaba de 48 cartas, con nueve cartas numerales y tres figuras (rey, caballo y sota masculina) en cada palo. Las copas eran cubos o cilindros con una pequeña base. Excepto en el tres de bastos, raramente se cruzaban los signos de los palos de bastos y espadas. Con frecuencia la sota de oros está de espaldas y mira por encima del hombro.

NACIONAL ESPAÑOL

Este modelo dejó de utilizarse en España hacia mediados del siglo XIX, pero sigue utilizándose en Francia, América del Sur y norte de África. Los pies de los reyes están ocultos bajo la ropa. No hay barbas. En el palo de bastos, el basto del rey está ahorquillado, el del caballo tiene forma de ese y el de la sota es ligeramente cónico. Las copas son cúbicas, con líneas rectas. El caballero de oros está de perfil, no de espaldas. A partir del siglo XVIII es frecuente la inscripción AHÍ VA (escrita de múltiples formas) a los pies del caballo de copas. El as de oros suele ser una gran moneda con una cinta por encima y debajo.

CÁDIZ

Este modelo fue el utilizado mayoritariamente por los fabricantes que se instalaron en la zona de Cádiz para proveer a los países de América del Sur. Las copas son similares a las

del nacional español. Los reyes y los caballeros usan bigote. Los ropajes de los reyes no llegan a cubrirles los pies. Caballeros y sotas usan calzones de montar, a veces acolchados, y blusones hasta la cintura. La mayoría tienen hombreras voluminosas. La expresión AHIVA aparece en el caballo de copas. El dibujo de los oros es muy detallado. El as de oros es una moneda cubierta con una corona con cintas y rodeada con ramas de palma y olivo.

PARISINO

Es una versión del modelo nacional español destinada al mercado francés, como prueban los jinetes de los caballos, que se convierten en amazonas, aunque esta característica no se mantiene siempre. En algunas versiones los reyes usan túnicas cortas que descubren la mayor parte de sus piernas y llevan barba. Algunas veces aparece un perro sujeto en la sota de oros.

ROXAS/SARDO

La primera versión de este modelo es la creada por José Martínez de Castro y publicada por Clemente Roxas (Madrid, 1810 y 1812). Versiones posteriores, simplificadas, aparecen en Barcelona. Adoptado en Cerdeña, es en la actualidad el modelo local estándar. El rey de oros sostiene un gran oro y está de pie sobre una mesa con mantel. Todas las figuras de las espadas llevan armadura y todas las sotas tienen cascos con plumas. Los ases de espadas y bastos están sostenidos por querubines. Los cuatros llevan distintas viñetas centrales.

MACIÀ

Este modelo de la primera mitad del siglo XIX se asocia a la familia Macià, pero fue copiado por otros fabricantes, algunos italianos. Las copas parecen urnas con tapa. Los reyes tienen las piernas completamente descubiertas y usan capas que les caen desde los hombros sobre holgados blusones; los de espadas y copas llevan coronas de laurel. El caballo de copas mira hacia la derecha, mientras que el de espadas mira hacia la izquierda (aunque la dirección de estas cartas se invierte en ocasiones). El as de oros es una moneda coronada enmarcada por banderas.

GARCÍA

Los reyes descubren los tobillos y los pies. El rey de copas no tiene cetro, sino que sostiene el símbolo del palo. El caballo de oros mira hacia la derecha; el de bastos tiene la cabeza girada para mirar hacia atrás. Las sotas llevan medias y calzones de montar, aunque la de bastos, a veces, usa pantalones. Las sotas de copas y oros usan blusones con cinturón y faldones sueltos. Las copas son hemisféricas. El as de oros es un escudo rodeado por una corona de laurel y adornado con cintas.

CATALÁN MODERNO

Las pantorrillas de los reyes son visibles bajo sus vestiduras. Todas las figuras, general pero no invariablemente, están rasuradas, con suaves expresiones jóvenes; las de bastos parecen llevar uniforme. Las copas son como hueveras. El cuatro de copas (también puede ser otra carta) lleva el escudo de Cataluña u otro simbolismo regional. El as de oros es una moneda coronada y con banderas, colocada sobre una plataforma decorada con símbolos mercantiles.

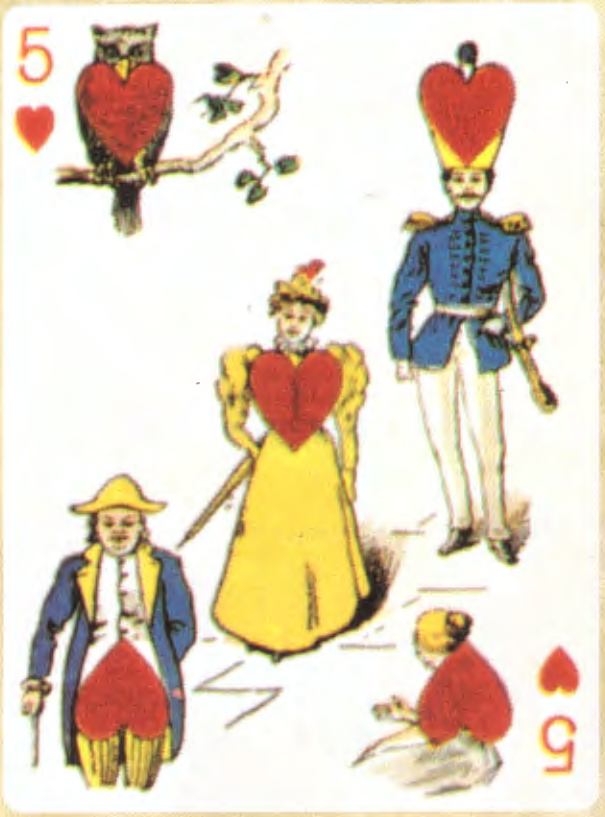
CASTELLANO

Este modelo, que es el más popular actualmente en España, fue creado por la naipería Fournier de Vitoria en 1889, y ha sido copiado por numerosos naiperos de dentro y fuera de España. Todos los reyes tiene barba y llevan o empuñan espadas, pero ninguno tiene cetro; el de bastos está de perfil y sus ropas son ostentosas y muy decoradas. Los caballos no están alzados y los cuatro llevan decorativas mantas que los cubren; el caballero de bastos no usa estribos. Las copas están más adornadas que las del modelo catalán. El as de oros incluye un retrato de perfil en una moneda de oro rodeada por banderas, palmas, ramas de olivo y otros motivos ornamentales.

LAS BARAJAS DE TRANSFORMACIÓN

El siglo XIX ofrece a los investigadores y coleccionistas de naipes unas atractivas y sorprendentes barajas, en las cuales los símbolos de los palos se integran en la ilustración de cada naipe de una manera tan ingeniosa como a menudo cargada de ironía o humor. Son las denominadas «barajas de transformación», cuyo origen y significado permanecen aún poco definidos.

Según el profesor Detlef Hoffman, es posible que esta idea surgiese de una especie de entretenimiento social practicado por los ingleses a finales del siglo XVIII, y que consistía en realizar sobre los naipes los diseños más atrevidos. Otras teorías prefieren derivar el origen de las barajas de transformación de los dibujos que los niños hacían sobre las cartas para entretenerse, o incluso de simples ejercicios de estilo de algún dibujante o pintor.



Sea como fuere, lo cierto es que estas barajas llegaron a alcanzar una calidad artística y una creatividad extraordinarias, y que se fabricaron tanto en Inglaterra como en Alemania, Polonia y Estados Unidos. Algunas veces, los artistas se tomaban incluso mayores libertades y movían los símbolos de las cartas para adaptarlos mejor a sus dibujos, o incluían textos y juegos de palabras. Esto ha generado discusiones entre algunos especialistas, quienes prefieren considerar estas barajas como barajas ilustradas y no específicamente como barajas de transformación.

En cuanto a los autores de estas curiosas barajas, encontramos en ocasiones personajes tan inesperados como John Butler Yeats –padre del célebre poeta irlandés William Butler Yeats– o el escritor inglés William Makepeace Thackeray, autor de las novelas *La feria de las vanidades* y *Barry Lyndon*, entre otras. Las 21 cartas transformadas de Thackeray fueron publicadas póstumamente en 1876 por su hija, quien las incluyó en la obra *La huérfana de Pimlico*, en la que recopiló diversos textos inéditos de su padre. Thackeray tenía la intención de completar la «transformación» de toda la baraja, pero su prematura muerte le impidió completar la tarea.

La baraja de transformación impresa más antigua se atribuye a J.G. Cotta, de Tubinga (Alemania). Es conocida por el nombre alemán de *Die Spielkarten Almanache* (*El almanaque del juego de cartas*), ya que se vendía junto a un calendario y un folleto explicativo. Estaba dedicada a Juana de Arco, y se imprimió en 1804 para ser distribuida en el Año Nuevo de 1805. El mismo fabricante realizó posteriormente otras cinco barajas de transformación.

Las barajas alemanas tenían un contenido más serio que las del grupo conocido como *Metastasis / Transformation Cards*, fabricadas en Inglaterra entre 1803 y 1812. Estas cartas, que no constituían un juego completo, fueron diseñadas por John Nixon, a quien algunos consideraban como el inventor de las cartas de transformación. Sus dibujos originales fueron copiados en repetidas ocasiones, y muchos de ellos aparecen en la primera baraja de transformación inglesa completa, que fabricó J. Fuller en 1811.

En cuanto a Estados Unidos, la primera baraja de transformación está fechada en 1833, y fue impresa por Charles Bartlett, de Nueva York. Posteriormente aparecieron la *Samuel Hart Transformation Deck*, de Samuel Hart & Company of New York & Philadelphia (1860), y la *Eclipse Comic Playing Cards*, de F.H. Lowerre (1876). En 1879, C.E. Carryl dibujó una baraja para la compañía Tiffany's de Nueva York, conocida como la *Harlequin Playing Cards*. También son importantes las barajas de transformación fabricadas entre 1895 y 1896 por la United States Playing Card Company, entre las que destacan la *Hustling Joe*, la *Hustling Joe II*, la *Vanity Fair* y la *Ye Witches' Fortune Cards*.

Con el final de siglo llegó el declive de las barajas de transformación, que se conservan como una curiosidad del siglo XIX y como valiosas piezas de colección, ya que son muy difíciles de encontrar. Los artistas que en el presente siglo diseñaron naipes lo hicieron de forma completa, incluidos los símbolos (como sucede en el famoso *Tarot* de Salvador Dalí). Con ello se pone fin al dibujo sobre la propia carta, que es la base de las barajas de transformación.

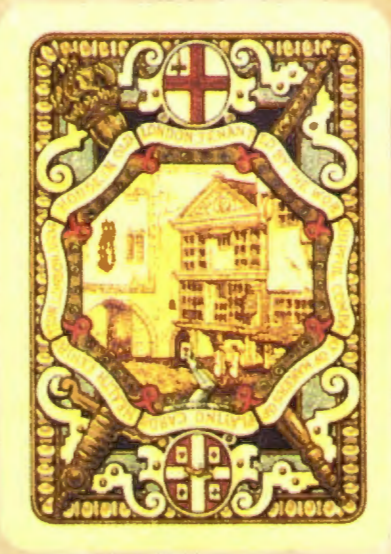
LA WORSHIPFUL COMPANY OF MAKERS OF PLAYING CARDS

El 22 de octubre de 1628, el rey Carlos I de Inglaterra aprobó la creación de la Company of the Mistery of Makers of Playing Cards of the City of London, que era una agrupación gremial de los fabricantes de naipes de Londres. Uno de los primeros logros de este gremio fue la prohibición de las importaciones de naipes en los reinos de Inglaterra y Gales a partir del 1 de diciembre de 1628, promulgada por el rey. A cambio de esta prohibición, el rey impuso una tasa sobre la fabricación de naipes –para compensar las que recibía hasta entonces sobre las importaciones– que era de tres chelines sobre cada gruesa de barajas (144), dos de los cuales eran para el rey y el tercero para el funcionario encargado de su cobro (*Receiver of the Duty*). Además, la Company debía comprometerse a producir suficientes naipes para cubrir toda la demanda a un precio que no debía ser superior al de las barajas extranjeras vendidas en Inglaterra durante los siete años precedentes.

Todas las barajas debían ser selladas por el Receiver y llevar una marca propia identificativa del fabricante. La Compañía podía supervisar el comercio de naipes en Londres y en una área de 10 millas alrededor de dicha ciudad.

En los años siguientes, la Compañía hizo nuevas peticiones al rey para perseguir y castigar a los infractores del monopolio, y fueron promulgadas diversas leyes, siempre a cambio de aumentos de las tasas. En una de estas leyes, promulgada en 1712 por el Parlamento, quedó establecido que la marca del fabricante debía figurar en uno de los naipes de la baraja y se escogió el as de picas para ello.

La tasa prosiguió su escalada durante el siglo XVIII (seis peniques por baraja en 1711, un



chelín por baraja en 1756, un chelín y seis peniques por baraja en 1776, dos chelines por baraja a partir de 1789 y dos chelines y seis peniques por baraja desde 1801), lo que condujo a una cada vez mayor disminución de las ventas de las barajas de la Compañía, al contrabando y a la evasión de impuestos, por lo que la tasa fue drásticamente reducida en 1828 a un chelín por baraja y a tres peniques (como *Excise Duty*) en 1862, valor que se mantuvo hasta su abolición en 1960.

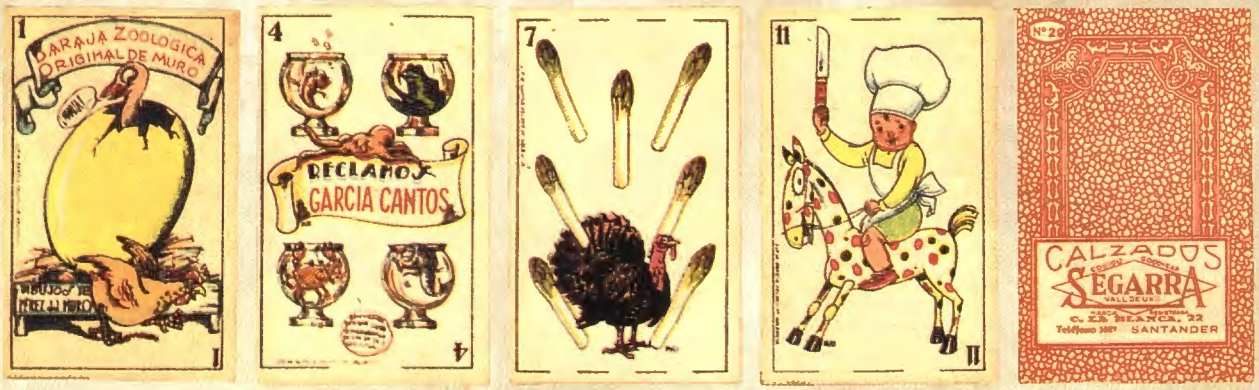
Desde su fundación, la Compañía, que pasó a denominarse oficialmente Worshipful Company of Makers of Playing Cards, celebra una cena anual el día de san Andrés (30 de noviembre), o en los dos días anteriores o posteriores a esa fecha, para elegir por un año un Master y dos Wardens. Estas cenas se han celebrado cada año, excepto durante los primeros años de la Segunda Guerra Mundial. En la cena de 1882, cada uno de los miembros presentes recibió un par de barajas conmemorativas en una funda de piel. Entonces se decidió que cada año los miembros de la Compañía recibieran una baraja conmemorativa, con la condición de que debían acudir a la cena anual. Esta limitación, sin embargo, se abolió con el paso del tiempo.

El as de picas de estas barajas conmemorativas incluye el retrato del Master saliente y su nombre, así como los nombres de los dos Wardens. Los reversos hacen referencia a algún acontecimiento destacado del año anterior e incluyen el escudo de la Compañía. Puede haber diferencias de colorido entre los dos reversos de las barajas del estuche, que también pueden ser de diseños distintos.

En ocasiones excepcionales la compañía ha editado barajas conmemorativas extraordinarias: coronaciones de los reyes Eduardo VII y Jorge V, 75 aniversario de la reina Victoria... Otras barajas excepcionales fueron las enviadas a los combatientes y a los heridos en los hospitales durante el transcurso de la Primera Guerra Mundial.

En la actualidad, la Compañía ya no tiene los drásticos y amplios poderes que tuvo originalmente sobre el comercio de naipes, y que se recogían en sus detalladas normas, ordenanzas y constituciones. Pero sigue vigilando sus intereses, entre los que se encuentra una Fundación destinada a obtener fondos para la educación de los hijos o huérfanos de los fabricantes de naipes.

Otras asociaciones gremiales londinenses que han incluido entre sus tradiciones la oferta de naipes conmemorativos como obsequio a los participantes en sus cenas anuales son Clothworkers (1949), Feltmakers (1900), Fishmongers (1980), Framework Knitters (1988), Grocers (1898, 1900, 1933, 1969 y 1981), Haberdashers (1910, 1961-65, 1979), Mercers (1982), Tin plate workers (1982), Weavers (1987), Saddlers (1965), Skinners (1889, 1948, 1961-65) y Tallow Chandlers (1985).



LOS NAIPES EN EL SIGLO XX

Con las industrias naiperas convertidas en fábricas y los maestros naiperos en trabajadores industriales, los naipes dejan de ser un instrumento de juego para convertirse en un objeto cuya finalidad son los mismos naipes. Las fábricas de naipes producen dos tipos de barajas: por una parte, los naipes destinados al juego, que tienen las caras completamente estandarizadas, ya que los jugadores son muy conservadores en este sentido (les es más fácil adoptar un nuevo juego o una variante en el juego que una nueva cara o un cambio en los naipes); por otra parte, los naipes creados para conmemorar algún acontecimiento (guerra, coronación, armisticio, feria...) o a ilustrar algún aspecto de las actividades humanas. Estos naipes están destinados a los coleccionistas. Asimismo, el auge del marketing y las campañas de publicidad encuentran en los naipes uno de sus grandes vehículos publicitarios. En un principio se utilizan las caras, pero, cuando los publicitarios descubren que los jugadores no juegan con esas cartas, la publicidad pasa a los dorsos de los naipes y las caras se mantienen inalterables. De este modo se reducen los costes de impresión y la publicidad llega a los jugadores.

La conversión de las naiperías en industrias modernas condujo también a su concentración. Así, por ejemplo, en Estados Unidos se pasó de doscientas pequeñas naiperías fundadas en el siglo XIX a sólo cinco en 1969: The United States Playing Card Company of Cincinnati, The Arrco Playing Card Company of Chicago, Stancraft of St. Paul (Minnesota), Whitman of Racine (Wisconsin) y Kem of

Poughkeepsie (Nueva York). En la actualidad debe añadírseles la U.S. Games Systems. La primera de las compañías citadas, The United States Playing Card Company, que domina casi dos tercios del mercado naipero estadounidense y tiene una gran participación en la española Naipes Fournier, es a su vez una rama del conglomerado financiero, denominado The Diamond International Corporation de Nueva York.

Otro fenómeno global que ha tenido lugar durante la segunda mitad del siglo XX es la desaparición generalizada de los impuestos especiales sobre los naipes y de las estampaciones que se hacían sobre algunos naipes para indicar el pago de esas tasas.

LAS BARAJAS CONMEMORATIVAS

A caballo de los siglos XIX y XX, la U.S. Playing Card Company editó una baraja en honor de los héroes estadounidense de la guerra de Cuba, conocida como la *Army and Navy Pack*.

La guerra de los bóers, que enfrentó en África del Sur a los colonizadores ingleses con los de origen germano y holandés, también fue motivo de varias barajas, entre las cuales destacan la de C. L. Wust de Frankfurt, celebrando las victorias bóers sobre los ingleses, y la creada por H. M. Guest (propietario de un periódico local y corresponsal de Reuter) en África del Sur para contrarrestar la escasez de barajas motivada por la guerra. Esta baraja, impresa sobre papel basto, tiene un carácter totalmente artesanal.

Las coronaciones de Eduardo VII, hijo de la reina Victoria, y la posterior de su sucesor Jorge V, sirvieron para que las compañías inglesas (De la Rue, Waddington, Goodall & Sons) editaran barajas conmemorativas de tales eventos. También la apertura del paso del Yukón a finales de 1899 fue conmemorada por la U.S. Playing Cards con una baraja, la *White Pass and Yukon Route*, que inició una serie de barajas de temas geográficos; así, en 1901, fueron editadas las de Hawaii, California y las cataratas del Niágara, seguidas por un río incesante de cartas geográficas de todos los rincones del planeta.

En España cabe señalar las barajas taurinas, en las que se representan los héroes y figuras de los ruedos (aunque este tipo de barajas ya se producía en la segunda mitad del siglo XIX), las de tipos literarios como Don Quijote o Don Juan Tenorio y las satíricas, muy populares en las dos primeras décadas del siglo y que serán retomadas por las revistas de humor (*El Papus*, *El Jueves*...) en los últimos decenios del siglo. También se editan barajas conmemorativas del Descubrimiento de América y otros importantes acontecimientos históricos.

Una curiosa novedad en la fabricación de naipes es la aparición de cartas de formas diversas (redondas, en zig-zag...) o con los palos de colores variados con el pretendido fin de evitar las confusiones y los renuncios. Un destacado ejemplo de ello es la baraja impresa en Vitoria por Hijos de Heraclio Fournier y que presenta los cuatro palos en los colores negro, verde, rojo y azul.

El campo de las barajas de tarot de adivinación, que no están destinadas al juego, ha sido especialmente fértil en la creación y realización de diseños de todo tipo. Cabe señalar como ejemplos extremos de estos naipes la baraja diseñada por Salvador Dalí y la utilizada en la película *Vive y deja morir* (1973), protagonizada por el célebre agente secreto James Bond.

LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL

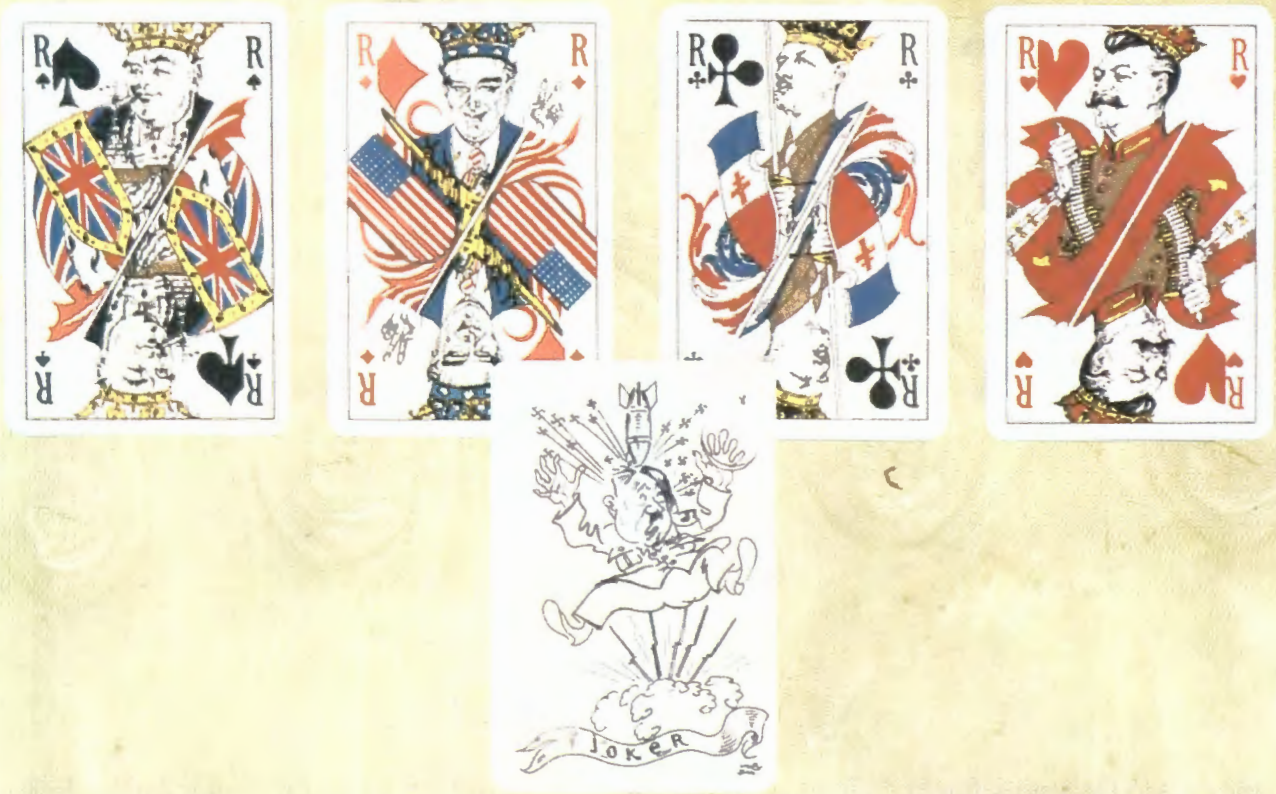
La Primera Guerra Mundial –o Gran Guerra, como fue conocida hasta que la Segunda obligó a usar numerales– ofreció grandes oportunidades a la industria naipera para mostrar sus fervores patrióticos.

En general, las barajas producidas tanto en un bando (la Triple Alianza) como en el otro (los «aliados») incluían retratos de los jefes de Estado y de los principales generales involucrados en la contienda en las figuras y escenas bélicas en las demás cartas. La fábrica Piatnik und Söhne de Viena (fundada a mediados del siglo XIX y en la actualidad una de las más importantes del continente) editó un tarot en el que los triunfos eran escenas de la guerra. En Canadá, la Montreal Litograph Co. editó una baraja que incluía reyes, generales y soldados de las fuerzas aliadas en las caras y las banderas de seis países en los reversos. También De La Rue y Goodall & Sons, en Gran Bretaña, editaron barajas sobre la guerra. No sucedió así en Francia, debido a la obligación legal que impedía variar las caras respecto a los patrones nacionales establecidos, pero sí se editaron juegos de naipes infantiles patrióticos, ya que éstos no estaban sujetos a la misma imposición. En Estados Unidos se editaron barajas «apasionadamente democráticas» en 1915, 1917 y 1918, en las que se denigraban las monarquías y se vitoreaba la democracia; por otra parte, la U.S. Playing Card Company editó en el último año de la contienda una baraja educativa con frases en francés e inglés en cada carta, con instrucciones sobre la pronunciación, para el uso de las tropas americanas acantonadas en Europa.

Una de las barajas patrióticas más destacadas por su calidad entre las realizadas en ple-

na contienda es la editada en 1916 por la naipería Spielkarte de Altenburg. Es una baraja de símbolos alemanes dedicada a elevar el ánimo y afirmar el poderío de los germanos, en la que no se incluye ninguna mención a los enemigos. Los cuatro reyes son cuatro varones de la familia imperial: el Kaiser, los príncipes Wilhelm y Rupprecht, y el duque Albrecht. En las otras figuras (*obers* y *unters*, todos hombres, por tanto) aparecen personajes cuya intervención en la empresa bélica germana es destacable, como el mariscal Von Hindenburg o el conde de Zeppelin. Las cartas numerales muestran los tradicionales símbolos alemanes, corazones, hojas, bellotas y cascabeles (aunque estos últimos están diseñados de modo que recuerdan a los globos aerostáticos de observación), pintados sobre escenas alegóricas de la Gran Guerra, como el gran cañón Bertha, un vuelo sobre el Sena o unos marinos disparando contra las costas de Inglaterra.

Aunque se editaron otras barajas sobre la guerra una vez concluida, en general fueron los aliados quienes lo hicieron en celebración de la victoria de su bando. Los belgas, que tanto habían sufrido durante la contienda, editaron una doble baraja que se considera la más destacable de este tipo, tanto por la celeridad con que fue realizada como por su diseño y calidad. Las dos barajas son complementarias, ya que en una sola no cabían todos los personajes a quienes los belgas deseaban homenajear y los hechos que pretendían conmemorar. Así, las cartas numerales están divididas en dos mitades y en cada una de ellas se representa una escena distinta, por lo que el número total de escenas es superior a 150 (cada baraja es de 54 cartas, al incluir dos comodines). En ellas se reproducen miniaturas que muestran batallas y otros episodios de la guerra, con los uniformes de los soldados, el armamento, vehículos y todo tipo de detalles, por lo que actualmente constituyen una notable fuente de información gráfica sobre aquellos acontecimientos. En una de las barajas los reyes son Jorge V de Gran Bretaña y Victor Emmanuel III de Italia, y dos presidentes, Poincaré de Francia y Wilson de Estados Unidos. En la otra baraja son Alberto I de Bélgica, el emperador Yoshi-Hito de Japón, Alejandro I de Servia y Fernando I de Rumania. Las damas son más problemáticas; en la primera baraja aparecen las consortes de los reyes, las reinas Mary de Gran Bretaña y Helena de Italia, así como dos figuras alegóricas, Mariana de Francia y Miss Liberty de Estados Unidos. En las segunda baraja aparecen las consortes de los monarcas de Bélgica, Rumania y Japón, junto a una figura femenina alegórica de Servia. Los valets recuerdan a los grandes jefes militares: Joffre, Foch, Haig y Cadorna en la primera; Pétain, Pershing, Leman y Kitchener en la segunda.



LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

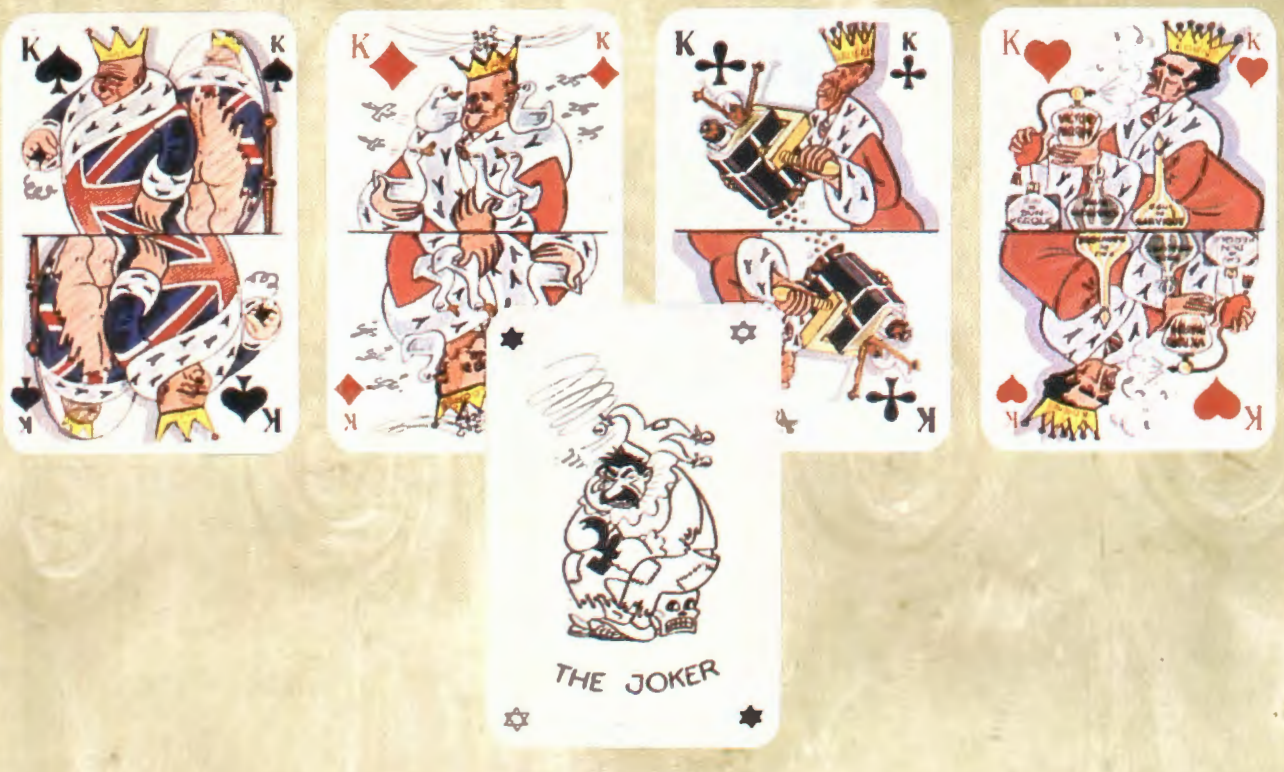
Con el nuevo auge de los sentimientos patrióticos y el espíritu bélico, las industrias naiperas recuperan similares motivos para sus creaciones que los ya expuestos durante el conflicto de 1914-1918.

En 1941, la naipera estadounidense E. E. Fairchild Corporation, de Rochester (Nueva York) editó una baraja de apoyo a los británicos con el nombre de *Bundles for Britain*. También la United States Playing Card Company editó barajas de este tipo, en apoyo de Yugoslavia (*Relief for Yugoslavia*) y Noruega (*Friends of Norway*).

En el bando contrario cabe destacar la baraja editada por H. Behrmann, de Flensburg, Alemania, en los años inmediatamente anteriores al estallido de la guerra. En esa baraja los tréboles son sustituidos por svásticas y el águila nazi aparece en todos los ases. En 1941 apareció una baraja en la que se hacía burla de los líderes británicos –aunque también se incluían personajes de otras nacionalidades–, a quienes se mostraba en actitudes y posturas ignominiosas. En los reyes aparecen Churchill, Alfred Duff Cooper, lord Halifax (embajador en Estados Unidos) y Anthony Eden (ministro de Asuntos Exteriores). Las reinas son cuatro figuras alegóricas de una Inglaterra agresiva. En las jotas aparecen unos personajes que parecen ser los criados de los reyes y por los que el autor de la baraja manifiesta un odio especial: Ahmed Zogú (depuesto rey de Albania), Paul Reynaud (político francés), Edvard Benes (presidente checo en el exilio) y el mariscal polaco Rydzsmigly. El joker de esta baraja es un mareado Stalin. Cabe señalar que, muy significativamente, el año anterior al ataque a Pearl Harbour y la entrada oficial de Japón en la contienda, había aparecido en aquél país una baraja de sesenta naipes con fotografías de oficiales, soldados, barcos de la Armada y aeroplanos japoneses.

Con un espíritu más didáctico, la industria naipera estadounidense Burton Crane editó una baraja de 108 cartas, la *French Lingo*, con el objetivo de enseñar francés a los soldados americanos destinados en Europa. En cada carta se incluían cinco frases en francés.

Otra baraja bélica de la United States Pla-



ying Card Company fue la denominada *Spotter,* destinada a instruir a la población en la técnica de la observación aérea. En cada uno de los palos se mostraban los aviones de uno de los ejércitos en combate: picas, Estados Unidos; corazones, Gran Bretaña; diamantes, Alemania; y tréboles, Japón.

Con el declive de los ejércitos alemanes y el ya previsible final de la guerra los fabricantes de naipes aliados adoptan una actitud claramente victoriosa. Este es el caso de la baraja impresa por Waddingtons, de Leeds (Gran Bretaña), para conmemorar el desembarco de la Primera División Aerotransportada en Arnhem (Holanda) en septiembre de 1944, y otra de Arrco Playing Card Company de Chicago, la *Victory*, con imágenes de los populares Tío Sam y Miss Liberty, así como de soldados y marineros, en las figuras. También en 1944, la naipera Biermans de Turnhour, Bélgica, editó una baraja anticipándose a la liberación que es conocida por el nombre de baraja *Jeep*, ya que en los reversos aparece este popular vehículo del ejército estadounidense. En los ases se reproducen los retratos de Stalin, Montgomery, Eisenhower y De Gaulle. Otra baraja con el nombre de *Victory* es la editada por la Universal Playing Card Co. (antes Alf Cooke & Co.) de Estados Unidos, con retratos de los líderes aliados –incluyendo a Roosevelt y Stalin– y con el lema *United We Stand* («Permanecemos unidos»).

Pocas semanas después de terminada la contienda, los fabricantes belgas editaron una baraja que incluía el lema *Union Fait La Force* («La unión hace la fuerza»), con un palo dedicado a cada uno de los ejércitos vencedores, encabezados por los retratos de los líderes aliados en los reyes (Churchill en las picas, Roosevelt en los diamantes, Stalin en los corazones y De Gaulle en los tréboles). Las damas eran cuatro mujeres de aire bélico envueltas en las banderas de los cuatro principales países vencedores: Gran Bretaña (picas), Estados Unidos (diamantes), Unión Soviética (corazones) y Francia (tréboles). Los valets son soldados de los cuatro ejércitos mostrando orgullosamente los uniformes de los respectivos ejércitos, y en los ases se reproducen edificios emblemáticos de cada uno de los cuatro países citados: el Big Ben, la estatua de la Libertad, el Kremlin y la torre Eiffel. El joker de esta baraja muestra a un atribulado Hitler con una bomba aliada sobre su cabeza.

LA FABRICACIÓN DE LOS NAIPES

PINTORES Y ARTESANOS

De las más antiguas noticias que se tienen sobre los naipes cabe deducir que los primeros ejemplares fueron dibujados y pintados a mano. Algunos estudiosos como Joan Amades (*Apunts d'imatgeria*) creen incluso que la xilografía nació como proceso industrial –ya que antes se habían empleado sellos de madera– con el fin de abaratar los costes de producción de los naipes.

Uno de los más antiguos naiperos de los que se tiene noticia es Rodrigo (¿Roger?) Borges de Perpiñán, quien ya en 1380 aparece distinguido con el doble título de pintor y naipero. También existe referencia documental de

Trepa o plantilla para la aplicación del color en los naipes.

otros Borges, pintores y naiperos, acreditados en Barcelona en el siglo siguiente, lo cual lleva a pensar en una saga continuadora de este doble oficio.

Gracias a la orden dada por la reina María, esposa de Alfonso el Magnánimo, a su tesorero para que hiciera efectiva la suma de 265 sueldos como remuneración por unos trabajos de dibujo, pintado y acabado de un juego de naipes, así como el pago de las dos manos de papel empleadas para su confección, se conoce la existencia del artista valenciano Miguel de Alcanyis y los hijos de Bartolomé Pérez, a quienes iba destinada la suma mencionada.

Por otra parte, en el inventario de los bienes del mercader barcelonés Miguel Ça-Pila, realizado en 1401, se incluye «un juego de naipes grandes pintados y dorados, [protegidos] con una cubierta negra». Lo cual corrobora la idea de que los primeros naipes fueron realizados (cortados, dibujados, coloreados y acabados) a mano por artistas pintores.

Otros naiperos españoles del siglo XV de los que se tiene noticia son Benito Soler, Juan Brunet, Jaume Estalós, Arnaldo Bru, Alejandro Buezo, Miguel Ferrer y Pedro de Laredo. Asimismo se sabe que Miguel Sanz, oriundo de Córdoba, fue discípulo de Pedro Borges en el aprendizaje del oficio de naipero y fabricante de barniz.

LA TÉCNICA DEL NAIPERO

Los primeros naipes fueron elaborados totalmente a mano, lo cual hacía de ellos unos objetos preciosos y delicados. Pero, a pesar de las prohibiciones sobre el juego promulgadas en la mayor parte de los países de Europa, los naipes se incluyeron rápidamente entre las costumbres de todos los estamentos sociales, por lo que fue necesario aumentar su producción con objeto de abastecer la creciente demanda de cartas de juego.

Una forma de hacer más rápida y sencilla la fabricación de los naipes fue la aplicación del color sobre ellos directamente con los dedos, sin respetar los límites señalados por las líneas del dibujo. Es en esta época, a principios del siglo XV, cuando empiezan a utilizarse las *trepas*, que consistían en unos patrones o plantillas perforados o calados. Para cada naipe había diversas plantillas: una para el dibujo base y otras para los diversos colores. Las tintas se aplicaban con brochas y pinceles especialmente adecuados para esta función.

Una segunda fase en la elaboración de los naipes se inaugura con la introducción de las técnicas de grabado. Para ello se utilizaba un molde de madera (xilografía), y sobre las hojas o pliegos impresos se aplicaban las trepas para el coloreado posterior.

EL OFICIO DE NAIPERO

El maestro naipero, ya fuera estampador o pintor de naipes, se encargaba personalmente de la realización del estampado e iluminado de las cartas de juego, ya que éstas dos operaciones eran consideradas como las fundamentales para garantizar la necesaria calidad de la manufactura.

Las otras operaciones secundarias del proceso de elaboración de los naipes –preparado y encolado del papel, recorte y prensado de las barajas, preparación de los colores y de los barnices, etc.– eran realizadas bien por los familiares del maestro naipero, bien por aprendices o personal asalariado.

LOS NAIPES ARTESANOS

LA VIDA CORPORATIVA O GREMIAL DE LOS NAIPEROS

Aunque en cantidad significativa, los naiperos nunca fueron tan numerosos como para formar un gremio propio, por lo que se integraban normalmente en otro gremio mayor. Así, a los naiperos barceloneses –junto a los sombrereros– les fue concedido en 1455 por Juan II de Navarra, como lugarteniente de su hermano Alfonso el Magnánimo, el privilegio de incorporarse a la Cofradía de Julianes Merceros. En este privilegio se regulaba el ejercicio de la profesión de naipero, la apertura de tiendas u obradores para la venta y fabricación de naipes, así como las prevenciones referentes a los aprendices.

Unos años más tarde, en 1472, el mismo rey Juan, ahora convertido en Juan II de Aragón tras haber sucedido a su hermano en el trono aragonés, tuvo que volverse a ocupar de los naiperos. Las nuevas ordenanzas eran generales para todos los cofrades de los Julianes Merceros, y entre ellas se encontraba la fijación de la hora de cese en el trabajo los sábados, el señalamiento de las fiestas de precepto, la regulación de la venta ambulante, la limitación del tiempo de aprendizaje para los distintos oficios, etc.

El gremio de merceros, o Cofradía de San Julián de los Merceros de Barcelona, fue fundado y aprobado por el rey Juan I de Aragón en 1393 y recibió diversos y numerosos privilegios de monarcas sucesivos. A esta cofradía fueron uniéndose otros grupos gremiales menores (agujeteros, guanteros, bolseros, cinteros, etc., amén de los mencionados sombrereros y naiperos), y a fines del siglo XVIII incluía tal heterogeneidad de oficios que ello fue causa de nu-

merosas disputas y pleitos. El 2 de diciembre de 1801, el rey Carlos IV dispuso finalmente que los veinte naiperos barceloneses se agregaran al gremio de libreros e impresores.

EL APRENDIZAJE

Antes de obtener el título de naipero era necesario pasar por un período de tres años de aprendizaje como discípulo de un maestro naipero. Durante este período, el aprendiz convivía con el maestro en su casa; sus obligaciones comprendían la mezcla de colores, extender y secar las tres hojas de papel pegado que se utilizaba para la fabricación de los naipes, y la limpieza de los útiles al finalizar la jornada laboral.

OFICIALES Y MAESTROS

Después del aprendizaje venía un período que variaba entre tres y seis años de oficialía, ya que existían diversos grados. Generalmente, los oficiales eran trabajadores con conocimientos especializados del arte de fabricar naipes, pero que no habían llegado a superar las pruebas necesarias para obtener el título de maestro naipero.

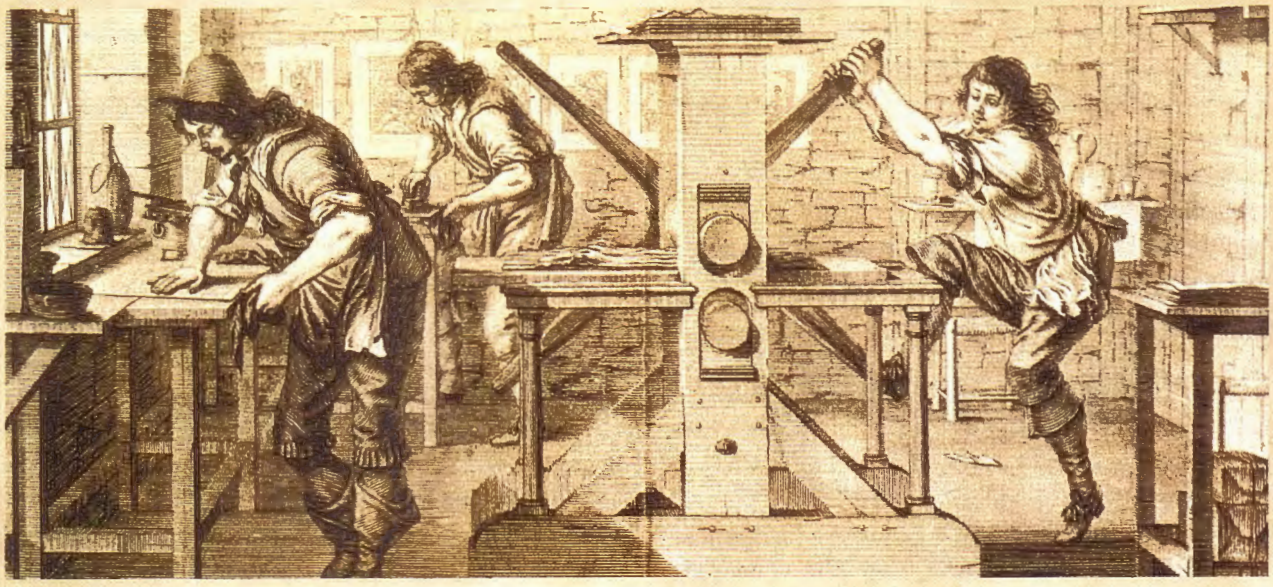
El rey Carlos IV dispuso la integración de los naiperos en el gremio de libreros impresores. (Retrato de Carlos IV por Francisco de Goya)

El acceso al título de maestro naipero fue reglamentado por una real ordenanza de enero de 1560 (confirmada el 14 de diciembre de 1565). Para obtener la maestría en este oficio era indispensable haber pasado los tres años de aprendizaje con un maestro naipero diplomado, y debía presentarse una obra maestra, que sería juzgada por «los guardianes del oficio», quienes examinaban las aptitudes del candidato. Si el resultado del examen era satisfactorio, se tenía derecho al título de maestro naipero y a la incorporación a la cofradía.

Otra condición para poder aspirar al título de maestro naipero era el pago de los aranceles o derechos de examen, cuyo precio variaba en función del parentesco del aprendiz y de su ciudadanía. En Barcelona, por ejemplo, los súbditos de la Corona de Aragón pagaban menos (en algunos casos la mitad) que los forasteros.

Las pruebas no eran fijas, y variaban según el parentesco entre el aprendiz y el patrón. Así, los hijos de los maestros naiperos tenían mayores facilidades para pasar el examen. La composición del tribunal examinador variaba anualmente. En diversos archivos constan peticiones de dos a cuatro docenas de cartas del palo de bastos de diversos tamaños, que debían presentarse al tribunal ante el que debían realizarse diversas operaciones relacionadas con el oficio, tales como el plegado y desplegado de un juego de cartas.

Por último, era costumbre que el aspirante, una vez se le había concedido el título de maestro naipero, obsequiara a los asistentes al examen con un refresco o merienda.



LA XILOGRAFÍA

Taller de impresión, y detalle de un bloque xilográfico con la figura del rey de espadas.

La xilografía es el proceso que permite grabar o imprimir mediante una plancha de madera de la que se han suprimido las partes que no deben marcarse en la estampa, y se han dejado en relieve las superficies lisas que recibirán la tinta y que se estamparán sobre el papel. El grabado, que también se llama prueba o estampa, es el resultado de la impresión o estampación xilográfica.

El vaciado de la madera se realiza por medio de gubias y buriles. Puede hacerse siguiendo la dirección de las fibras de la madera (grabado de hilo o a fibra), o perpendicularmente a éstas (grabado a contrafibra). El segundo procedimiento es más complejo, pero permite obtener mejores resultados. Una vez vaciada la madera se obtiene una imagen especular (es decir, simétrica respecto a la superficie de contacto, como si ésta fuera un espejo) de la que se obtendrá al estampar, por lo que el dibujo de la madera, así como los textos, deberán estar invertidos lateralmente (de derecha a izquierda) para que la imagen resultante sea la adecuada.

Inicialmente el grabado se empleó para estampar tejidos (en el Museo Nacional de Nuremberg se conserva uno egipcio del siglo IV antes de nuestra era). Tras la invención del papel por los chinos, se extendió con rapidez en Oriente el grabado sobre este material, y cuando el papel llegó a Occidente se grabaron, además de naipes, libros ilustrados (*Biblia de los pobres*, *Apocalipsis*), imágenes religiosas, etc. De la estampación de textos surgió la idea –atribuida a Gutemberg– de utilizar tipos móviles (es decir, letras sueltas) para imprimir, pues así podían reordenarse y reutilizarse en la impresión de otras páginas (en lugar de realizar un grabado para cada página). Esta es la idea que sirvió de base para el nacimiento de la imprenta.

En Europa, ya desde el siglo XV se utilizó la xilografía para estampar juegos de naipes. Este procedimiento industrial representó un gran avance respecto a las sencillas técnicas de fabricación hasta entonces vigentes. La operación de estampado se realizaba inicialmente mediante la presión a golpes de mazo (más tarde se emplearon prensas con torno). Antes era necesario humedecer ligeramente el papel que se deseaba estampar. A causa de este procedimiento, los naiperos también fueron conocidos con el nombre de «estampadores de cartas».

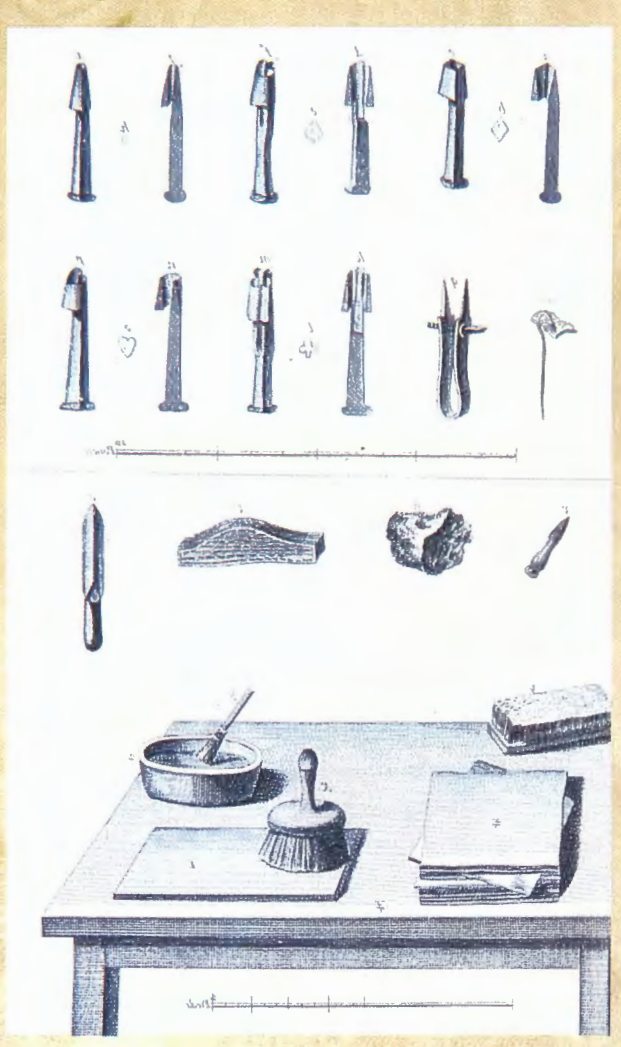
Después del grabado se realizaba el coloreado o iluminado de los naipes impresos. Para esta labor se utilizaban las ya conocidas trepas o plantillas.

Además de los moldes de madera utilizados para estampar los naipes, los naiperos utilizaban otros que servían para imprimir su nombre o marca de fábrica sobre los envoltorios de las barajas.

LOS UTENSILIOS DEL NAIPERO

Un inventario del año 1797 de los bienes relictos del fabricante de naipes Pedro Pablo Rotxotxo y Puigdoura, que se encontraban en la casa de su propiedad de la calle Escudillers Blanchs de Barcelona, proporciona una idea bastante exacta de la disposición de la tienda y el taller de dicho fabricante. En la tienda, y visible desde la calle, se exhibía una mampara de madera y tela, con un enrejado de alambre, encima de la cual aparecían pintadas cuatro barajas y la figura de un sol, divisa de la fábrica de naipes propiedad del difunto. Un rótulo decía: «Fábrica de Rotxotxo». La trastienda, que era utilizada como taller y comedor, contaba con siete mesas, una de ellas redonda y otra recubierta de tapete verde. En esa estancia había unas tijeras para recortar naipes, estanterías para almacenar los juegos de cartas, una porción de jabón de losa, una partida de papel para fabricar barajas, armarios con estantes y cajones en los que se conservaban papeles para envolver los juegos de naipes, unas cuantas marcas y siete moldes de las mismas, una olla que contenía tinta de color azul, una prensa con su correspondiente torno y demás utensilios para prensar cartas, un cedazo para el filtrado de la cola, un pincel, un cuenco de cobre para calentar la cola y un tonel para guardar los recortes de los naipes. En el patio se encontró una tabla usada para humedecer el papel, y en otra estancia, al extremo de una escalera, se hallaron otros moldes, tablas para fabricar naipes y cartas de juego dispuestas para la venta. En la sala principal se guardaban cinco moldes para fabricar cartas a la moda francesa. En otro aposento, denominado obrador, se encontró un considerable número de objetos, entre ellos mesas y tablones de madera, una partida de naipes en proceso de fabricación, tarrillos para colores, tablas para pintar barajas, brochas, pinceles y tendedores de cuerdas para el secado de las cartas. El pasadizo de la escalera guardaba una mesa que se usaba para la operación de enjabonado. Por último, en el porche se encontró una prensa de madera con todos sus aparejos, dos bruñidoras con sus tablas y piedras, dos tendedores de cuerdas, los instrumentos para amolar la piedra, una partida de papel de imprenta, cuatrocientos juegos de naipes en plena elaboración, juegos de moldes de cartas, brochas, olletas, tarritos de colores, y dos jarritas para tinta de color amarillo.

Este detallado inventario, afortunadamente conservado, nos permite acercarnos a la labor cotidiana del fabricante de naipes en la Europa del siglo XVIII. Un arte que pronto conocerá avances técnicos más efectivos, como respuesta a la importante demanda de sus productos.



Instrumentos utilizados para el grabado de los bloques xilográficos y la aplicación del color en los naipes.

LA FÁBRICA DE NAIPES DE MACHARAVIAYA

La historia de la breve existencia de la fábrica de naipes de Macharaviaya, en la provincia de Málaga, es un ilustrativo ejemplo de las vicisitudes relativas a la fabricación y comercio de los naipes, sujetos a limitaciones, tasas, impuestos y multiplicidad de intereses creados.

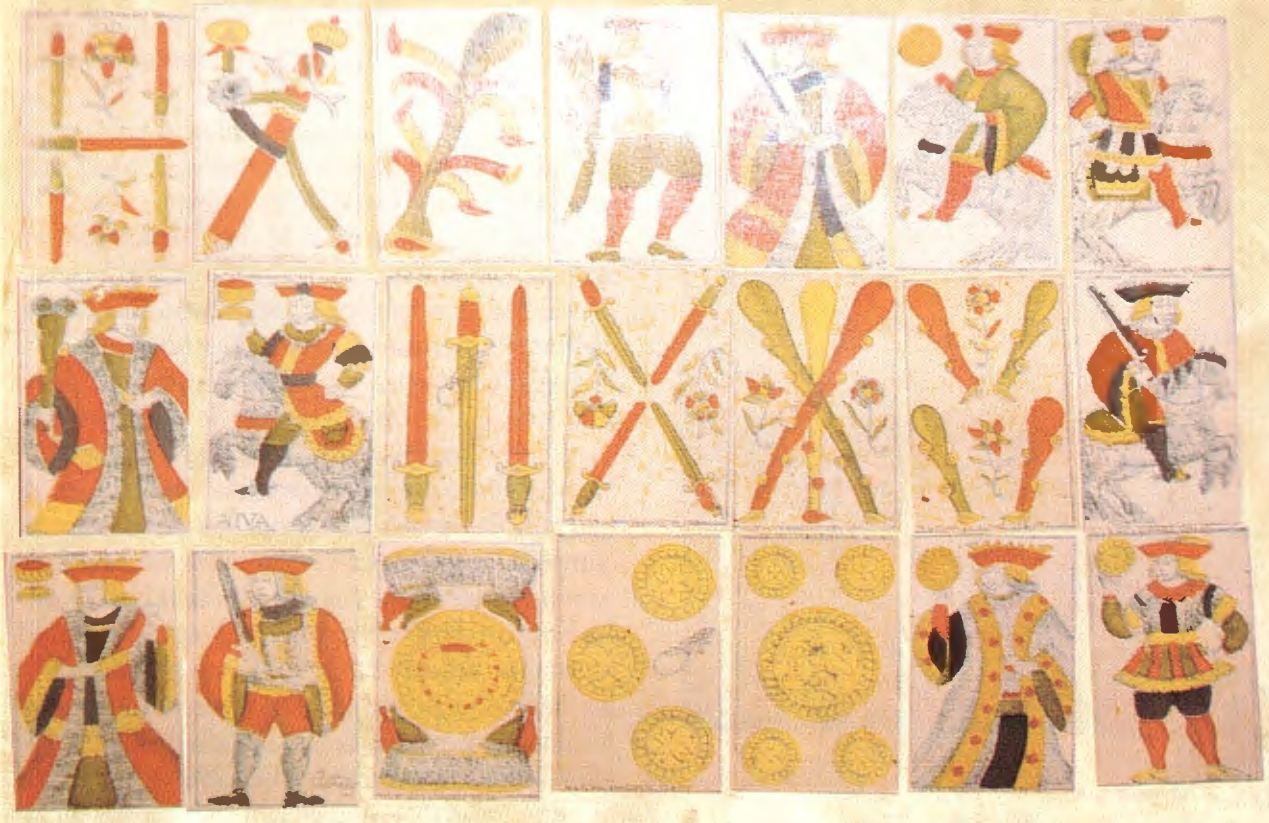
Los primeros naipes llegaron a América en el equipaje de los marineros y exploradores, quienes los utilizaban para entretenerse durante la larga y monótona travesía del Atlántico. Pero con el crecimiento demográfico de las nuevas colonias aumentó la demanda de naipes, y por ello la Corona española creó la Real Fábrica de Naipes de México, estableciéndose en 1583 que todos los naipes de Nueva España (México, Nicaragua, Nueva Galicia, Guatemala, Yucatán, Honduras, Campeche, Nueva Vizcaya, Soconusco y Chiapas) habrían de proceder en exclusiva de la fábrica de México.

Sin embargo, esta fábrica se encontró a lo largo de su existencia con serios problemas en el abastecimiento de papel, por lo que la producción de barajas continuaba siendo insuficiente. La importación de papel fabricado en Europa fue una solución provisional, pero resultaba excesivamente cara.

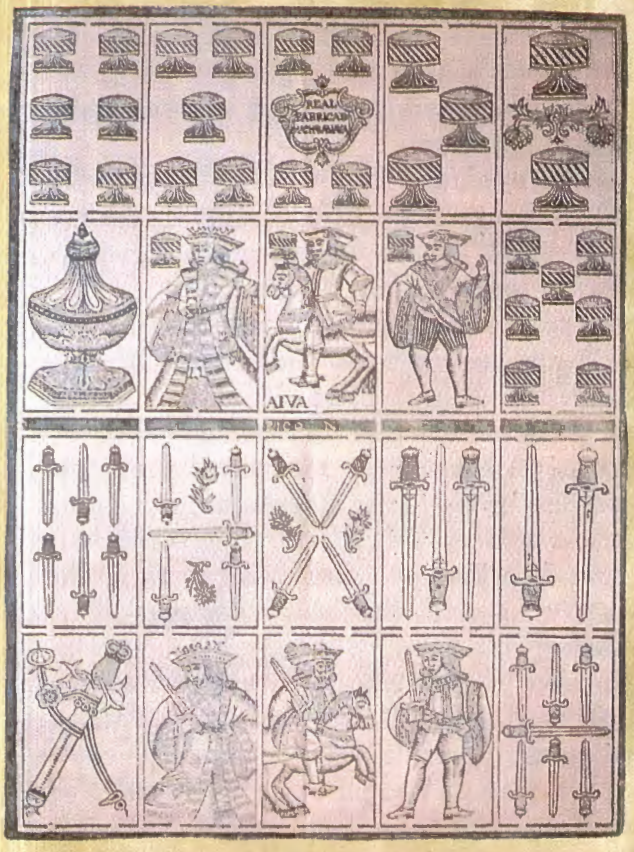
Será el rey Carlos III quien, en la Real Cédula del 12 de agosto de 1776, afronte tan enojoso problema. Y lo hace otorgando una contrata al fabricante alavés Félix Solesio para que éste establezca, de su cuenta, «una Fábrica de Naypes de segura calidad en la villa de Macharaviaya, jurisdicción de la ciudad de Málaga».

Parece que se escogió esta localidad malagueña porque José de Gálvez, visitador del rey y responsable de las rentas americanas, era natural de esa villa. A Félix Solesio se le concedía un plazo de seis meses para construir la fábrica. Cuatro meses después debería entregar «20.000 mazos de cartas, de 12 barajas cada uno, empaquetados y encajonados por cuenta del administrador». A partir de ese momento, el ritmo de producción sería de 30.000 mazos cada cuatro meses, durante los diez años de duración de la contrata.

Sin embargo, los naipes de Macharaviaya, fabricados exclusivamente para su distribución



Baraja fabricada en la Real Fábrica de Macharaviaya, en 1792.



Pruebas de naipes de la Real Fábrica de Macharaviaya, realizadas en 1781 por Félix Solesio. Baraja completa de 40 cartas.

en América, no fueron bien recibidos por los consumidores americanos. Se criticaba especialmente su escasa calidad y, entre otros, se denunciaban los siguientes defectos: poca consistencia del papel, engomado deficiente que invalidaba los naipes después de barajar unas pocas veces, dorsos sin estampación (se pedían los dibujos o «pintas» en los dorsos para evitar las transparencias), desigualdad en el corte de las cartas dentro de cada baraja, poca variedad en la producción, imperfección en la estampa o en el dibujo, fallos en la aplicación del color, y barajas incompletas por empaquetados incorrectos.

Esta falta de calidad hizo que se valorasen más los naipes de otros fabricantes, como sucedió con los del barcelonés Pedro *Rejojo* (Rotxotxo), y que se prefiriesen los naipes fabricados en Madrid y Barcelona, de calidad notablemente superior respecto a los fabricados en Macharaviaya. Incluso se usaron las barajas extranjeras, muy apreciadas por el papel en el que estaban impresas.

A pesar de que Félix Solesio incumplió las cláusulas relativas a los plazos, la calidad de los naipes, la producción y las contraseñas requeridas para evitar la venta de sus naipes en España, se le renovó sucesivamente la concesión en 1781, 1784 y 1798. En 1809 se renueva por diez años más, pero en esta ocasión se hace a nombre de Nicolás Solesio y Braulio Hernández, hijo y yerno respectivamente de Félix Solesio.

El 26 de septiembre de 1811, las Cortes Generales extraordinarias promulgan un Real Decreto por el que se establece el desestanco, y con ello la libre fabricación y venta de naipes. Braulio Hernández solicita en 1815 la prórroga de la contrata, y alega como causas de la escasa producción la guerra contra Francia, la muerte de Nicolás Solesio y el desestanco. Pero ahora su petición es desestimada, por los reiterados incumplimientos y por las pérdidas que la mala calidad de los naipes causó a la Real Hacienda.

La Fábrica de Macharaviaya, obligada a competir con el resto de fabricantes, no pudo superar las deficiencias que la caracterizaron desde su fundación. A partir de la segunda década del siglo XIX desaparecen todas las referencias a ella, aunque todavía se conservan ejemplares de las barajas que produjo.

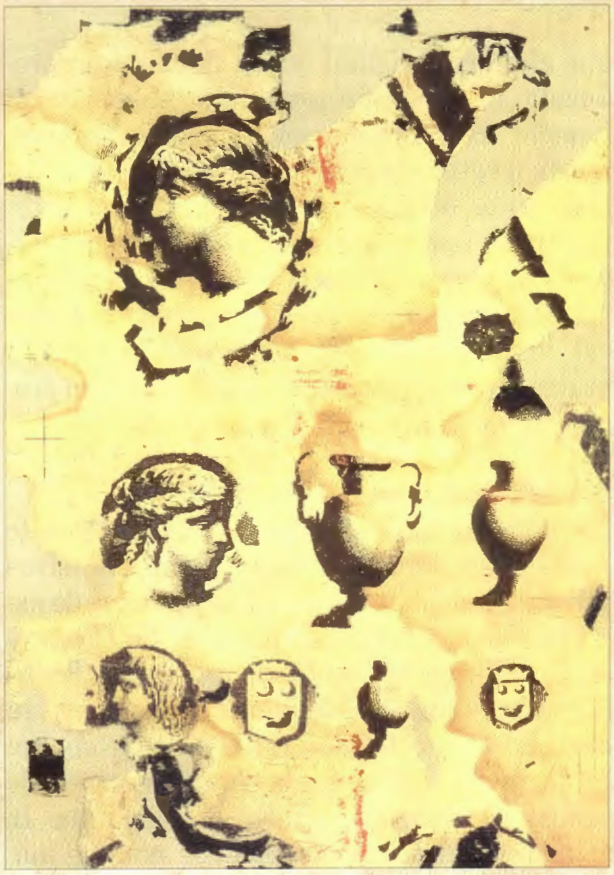
Piedras litográficas con diferentes figuras de barajas.

LA LITOGRAFÍA

La litografía es un sistema de impresión basado en el fenómeno físico-químico de la repulsión entre el agua y las materias grasas, es decir, en el hecho de que el agua y las grasas no se mezclan. La imagen que se quiere reproducir se dibuja sobre una piedra (piedra litográfica) o placa metálica (generalmentede de zinc). Para el dibujo se emplea un lápiz graso o tinta grasa. Una vez terminado el dibujo, se fija con una mezcla de ácido nítrico (aguafuerte) y goma arábiga. El ácido nítrico abre los poros de la piedra y permite que ésta absorba la grasa. La goma arábiga hace que la goma quede fijada.

De este modo, se obtiene una superficie con unas zonas recubiertas de una película que no se disuelve. La imagen fijada atrae la tinta grasa y rechaza el agua, por lo que cuando la piedra es humedecida con una esponja y se pasa sobre ella un rollo impregnado de tinta, la tinta se adhiere sobre el dibujo, pero no sobre el resto de la piedra mojada.

El proceso de impresión litográfica es complejo y necesita de personal altamente cualificado, pero los resultados son muy efectivos, ya



Prueba de impresión conservada en el Museo Fournier de Naipes de Álava, correspondiente a una de las primeras piedras litográficas grabadas por Heraclio Fournier.

Máquina utilizada para la impresión litográfica.

que el dibujo original queda fielmente reproducido. La litografía permite asimismo el coloreado mecánico de las imágenes, con un ajuste (registro) perfecto de los colores.
Poco antes de ser abandonada como procedimiento de impresión industrial, la piedra litográfica fue sustituida por planchas metálicas. Los modernos métodos de impresión fotomecánicos acabaron definitivamente con la litografía, que se conserva actualmente como proceso artesanal.

La litografía y los naipes

La litografía fue ideada por el alemán Alois (o Aloys) Senefelder en 1796. Tras sucesivas pruebas y mejoras a lo largo de dos años de experimentación, logró completar al fin el proceso. En 1818 publicó el *Curso completo sobre litografía,* obra en la que documenta su descubrimiento y el desarrollo de su invención. La litografía fue aplicada a la fabricación de naipes en el primer cuarto del siglo xix. B. Dondorf utilizó este sistema con notable maestría. Consiguió realizar dibujos y grabados de gran precisión para la fabricación de sus naipes, con un ajuste tan perfecto que pudo emplear hasta dieciséis colores en su primera baraja litográfica. Este procedimiento fue también el empleado en España por los hermanos Braulio y Heraclio Fournier.

Otros procedimientos de impresión

Algunos fabricantes de naipes españoles emplearon hacia la mitad del siglo xix moldes de plomo con piezas de latón incrustadas. Se trataba de un procedimiento más parecido a las tallas xilográficas, que en este caso eran metálicas.
En un período anterior, y al mismo tiempo que la impresión xilográfica, se fabricaron naipes de mayor calidad grabando los dibujos sobre planchas de cobre. El color era aplicado a mano por artistas expertos. El coste de este procedimiento resultaba sin embargo muy elevado, ya que no era posible aplicar los colores por medio de trepas o plantillas. Para realizar la impresión del grabado era necesario humedecer los pliegos de papel, puesto que el grabado era en bajorrelieve. Esto hacía que el papel sufriese diferentes alteraciones, con lo que el ajuste del color era imposible.

LAS FABRICACIÓN CLÁSICA DE LOS NAIPES

La fabricación de naipes utiliza unas técnicas que, si bien guardan evitentes similitudes con otras modalidades de impresión gráfica, presentan sus propias características. Ya en 1762 se publicó el *Arte de fabricar naipes*, un tratado escrito por M. Duhamel que nos ilustra sobre las distintas operaciones que se realizaban en las industrias naiperas para elaborar las cartas de juego.

Las industrias naiperas debían –y aún en la actualidad es este un requisito básico– afrontar ante todo unas exigencias de calidad: los naipes debía ser manejables y no demasiado gruesos, pero no tan delgados que fueran transparentes. Debían tener los dorsos idénticos –inicialmente eran inmaculadamente blancos–, la impresión tenía que ser muy nítida y el estampado perfecto, para poder reconocer cada naipe rápidamente. Por otra parte, todas estas cualidades debían aunarse en el mínimo período de tiempo posible, de tal forma que la producción fuese mayor, el precio de las barajas resultase asequible y su venta permitiera obtener un beneficio. Duhamel señala que las industrias naiperas ya habían conseguido cumplir en aquella época todas estas condiciones. Afirma incluso que un operario podía llegar a fabricar sesenta barajas por día si las cartulinas estaban ya preparadas (alzadas, pegadas y secas), a pesar de que la realización de una baraja completa precisaba entre cincuenta y sesenta operaciones distintas para su finalización.

LOS DISTINTOS TIPOS DE PAPEL

En el libro de Duhamel se ofrece una detallada descripción de las operaciones necesarias para la fabricación de naipes. Pueden utilizarse distintos tipos de papel, pero el uso aconseja utilizar especialmente tres tipos para obtener barajas de calidad: papel marca al agua (vasija), papel mano gris y papel baraja. El papel marca al agua se emplea para imprimir sobre él los dibujos y colores de los naipes. Debe ser absolutamente blanco, aunque no es necesario que tenga la perfección del papel utilizado para los dorsos, ya que sólo los jugadores ven las caras de los naipes.

Operaciones realizadas para la fabricación de naipes en un taller alemán del siglo XVIII.

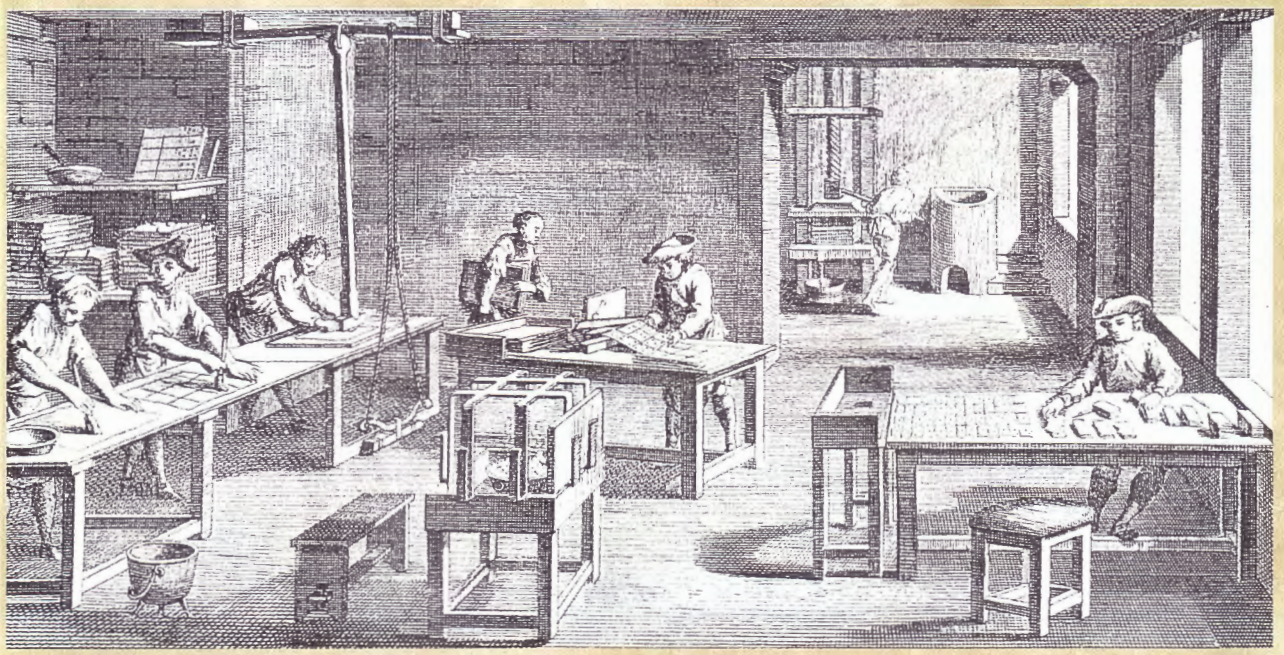
El papel mano gris se emplea para formar la capa interior de los naipes. Dado su ligero tono grisáceo, hace que las cartas sean menos transparentes. Sobre cada una de sus dos superficies se pegan los otros dos tipos de papel, el de las caras y el de los dorsos.

El papel baraja es de muy buena calidad, muy blanco, bien engomado y fabricado exclusivamente para la elaboración de naipes. Con el fin de evitar que pueda tener alguna señal, no lleva marca de la papelera ni se doblan los pliegos, ya que es muy importante que no tenga ni la más leve mancha o indicación que pueda permitir a los jugadores recordar de qué naipe se trata.

Aunque sería conveniente que en ninguno de estos tres tipos de papel se doblaran los pliegos, los dos primeros tipos se suministran doblados, por lo que la primera operación que se realiza es la de dar la vuelta al pliego, separar las manos de papel una a una y presionar sobre el pliegue con los pulgares para reducir la marca. Esta operación se llama «romper el pliego», aunque no se rompa ni desgarre ninguna hoja en sentido literal.

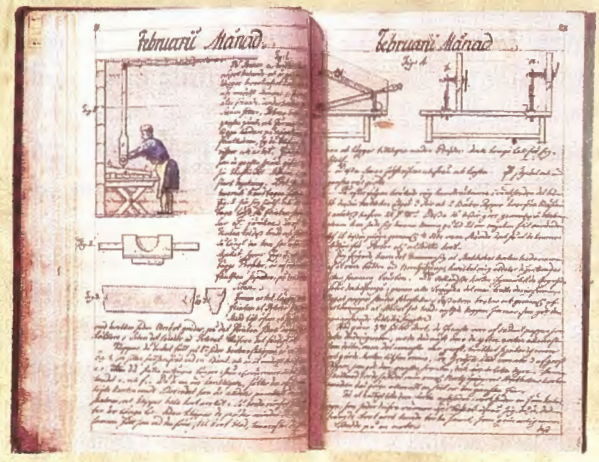
Como no todas las hojas de papel tienen el mismo espesor, se seleccionan y clasifican éstas separando las más gruesas de las finas, para combinarlas posteriormente y dar a las cartas aproximadamente el mismo grosor cuando se unan los tres tipos de papel.

La operación de entremezclar las hojas de los tres tipos de papel y prepararlas para el pegado se denomina «alzado». En los talleres grandes esta operación la solían realizar operarios especializados, que podían llegar a alzar de dieciocho a veinte resmas de papel diariamente.



EL ENCOLADO

Tras el alzado viene el pegado de las hojas. La cola empleada se fabrica cociendo seis medidas y media de harina junto con dos medidas y media de almidón. Después de cocerse debe tamizarse cuando está fría para separar los grumos. Un buen operario pegaba, en aquella época, alrededor de trescientas manos de papel por jornada de trabajo (trece horas).
La cola se coloca únicamente en una de las hojas. Para que la hoja que está en contacto con ésta se empape con la cola se colocan las hojas pegadas en una prensa. Además, la presión de ésta hace que salga al exterior la cola sobrante. Esta presión se ejerce suavemente al principio durante una media hora, dejando que la cola «cierre» para evitar que el papel se rompa. Finalmente se prensa con más fuerza durante una hora y es en esta operación cuando la cola sobrante sale por los bordes de las hojas.
Para evitar que la cola sobrante pegue entre sí los bordes de los pliegos, de tal manera que se forme un único bloque de papel, un ayudante va limpiando con un pincel mojado en agua fría los bordes de las hojas y eliminando la cola. Es necesario que el pincel sea suave, para evitar que sus cerdas se metan entre las hojas encoladas y vuelva a despegarlas.



Tratado sobre el arte de la fabricación de naipes escrito en el siglo XVIII, con ilustraciones descriptivas del encolado y prensado.

EL SECADO DE LAS HOJAS

La siguiente operación es la de mechar o efectuar un agujero en las hojas pegadas, con el fin de pasar un hilo de latón por el agujero y poder tender las hojas hasta que terminen de secar. El tendido se realiza en una de las habitaciones altas de la casa –para alejar las hojas del polvo que hay en la calle–, que se habrá barrido y preparado previamente. La habitación debe estar bien cubierta, pero con ventanas en todas las paredes, que deben quedar bien cerradas cuando hay niebla o el aire exterior es demasiado húmedo. Lo nor-

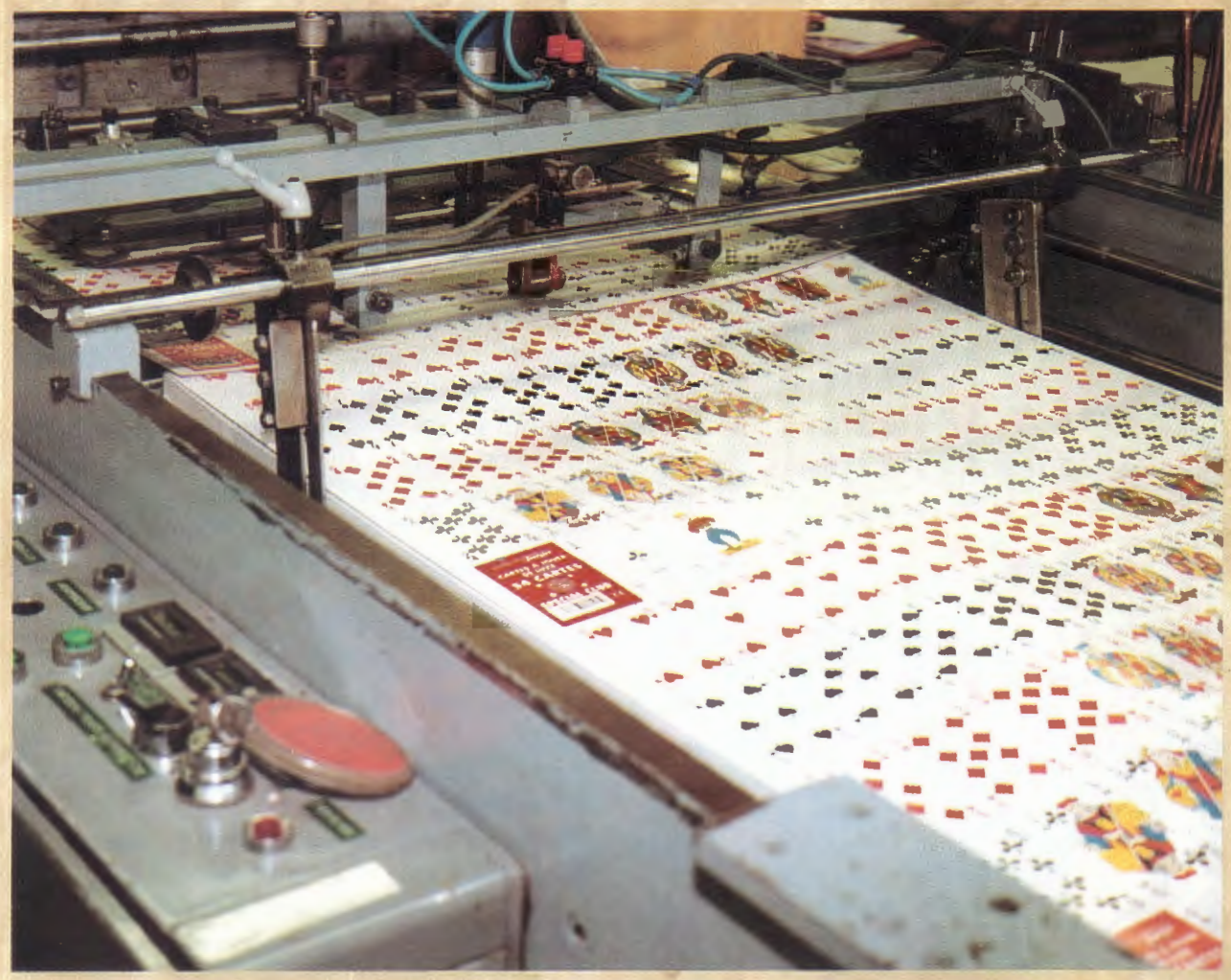
Mueble para el archivo de naipes cortados fabricado en Francia a finales del siglo XVIII.

mal es que el tendido se realice en verano, ya que en invierno suele ser necesario colocar estufas y existe el peligro de que el calor de éstas reseque la cola y agriete el papel.
Después del tendido se procede a la limpieza de las hojas para retirar los cuerpos extraños que puedan haberse pegado mientras estaban colgadas. Esta operación la realizan habitualmente las viudas o las hijas de los maestros naiperos y para ello utilizan un cuchillo, aunque sin apoyarse sobre las hojas para evitar dejar alguna marca.
La siguiente operación era el «apomazado», que ya no se realiza. Esta operación consistía en pasar una piedra pómez por la superficie de la hoja para terminar de eliminar las pequeñas irregularidades que pudiera tener.

Una fabricante de naipes con los instrumentos propios de su oficio. Grabado francés del siglo XVIII.

IMPRESIÓN, COLOREADO Y CORTE

Una vez preparadas las hojas se procede a la impresión de los dibujos, que se realiza por medio de moldes xilográficos o calcográficos, sobre el papel humedecido.
El coloreado se efectúa por medio de trepas o patrones en los que están recortados los espacios que deben quedar pintados en las cartas. Antes de aplicar un color debe dejarse secar el anterior, para que de este forma no puedan mezclarse.
Una vez secas las hojas impresas y coloreadas se calientan y se pasan por el alisador, que es una piedra de sílex con la que se presionan las hojas. Esta operación es la que proporciona a los naipes de calidad su brillo característico, aunque se trata de una tarea especialmente ingrata. Es necesario además alisar el dorso después de haberlo hecho con la cara
Tras el alisado se procede a cortar las hojas impresas y formar las barajas. Es necesaria una gran habilidad para sujetar fuertemente las tijeras en el banco de corte y lograr que éste sea impecable. Con los naipes ya cortados sobre una amplia mesa, sólo resta ordenarlos, comprobar cuidadosamente que no tengan defectos que los invalide para el juego y montar las barajas para su empaquetado y venta.



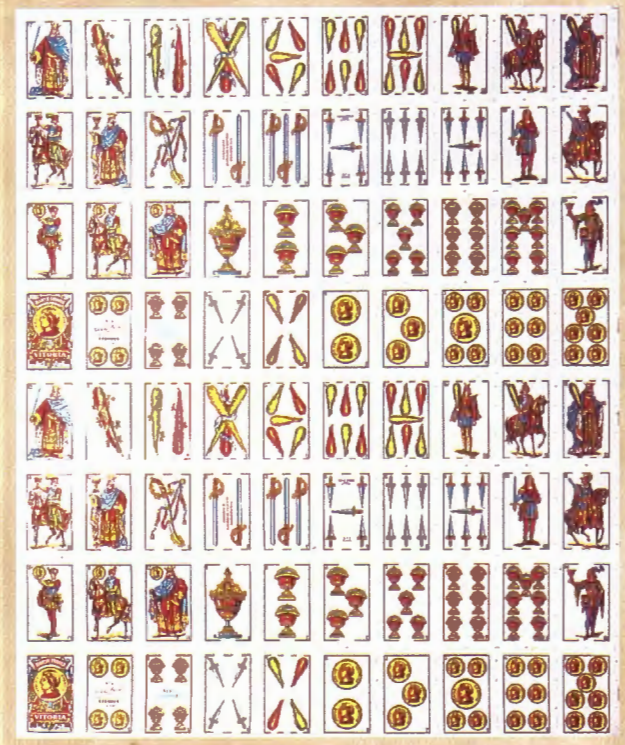
LA FABRICACIÓN ACTUAL DE NAIPES

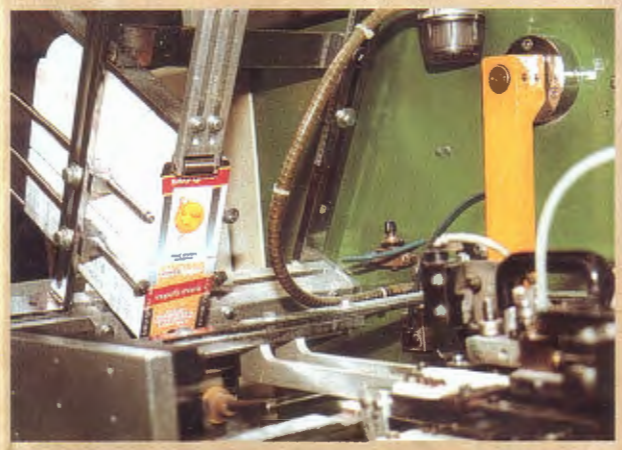
En la actualidad la fabricación de naipes sigue realizando prácticamente las mismas labores que intervenían en la fabricación tradicional de naipes. Las principales diferencias radican en que hoy en muchos de los procesos en los que era necesaria la fuerza humana ésta ha sido sustituida por las máquinas y que muchos de los procesos no esenciales (fabricación de papel, de tintas, de colas...) son encargados a industrias especializadas auxiliares (papeleras, químicas...). Sin embargo, a pesar de haberse mecanizado mucho el proceso de fabricación de los naipes, éste sigue realizándose bajo un estricto control humano en todos sus pasos.

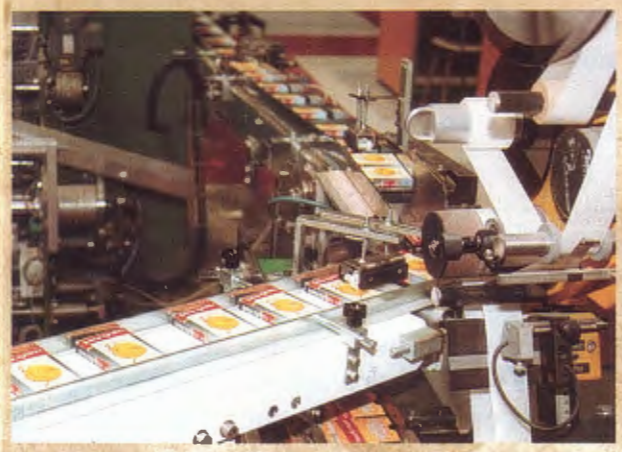
Como en la mayoría de las industrias, la primera mecanización se consiguió al aplicar el vapor como fuente de energía de las máquinas. Esta aplicación tuvo lugar a lo largo del siglo XIX, hasta que a finales de ese siglo el vapor empezó a ser sustituido por la energía eléctrica, que aunque necesita mayores infraestructuras para su conducción (tendidos eléctricos de alta y baja tensión, centros de distribución y transformación...) es de utilización más limpia, efectiva y cómoda.

EL PROCESO DE FABRICACIÓN

La fabricación actual de una baraja se inicia con el diseño de sus caras y sus reversos, que pueden ser tradicionales o de fantasía, o una mezcla de ambos. El diseño suele ser realizado por el fabricante, aunque en ocasiones especiales se encarga a artistas reconocidos, como ha sucedido tradicionalmente a lo largo de la historia. Después de realizado el diseño de los naipes se procede al montaje en grandes hojas para la fabricación de los fotolitos (uno por cada color de tinta que se utilizará en la







Pliego de naipes impreso y dos aspectos del proceso de elaboración y estuchado en una moderna fábrica de naipes.

impresión), que darán origen a las planchas de la imprenta.

El papel que va a utilizarse llega a la fábrica de naipes ya preparado para ser impreso. Antes de utilizarlo se comprueba su calidad e idoneidad, es decir, que no presente ningún defecto que pueda estropear la tirada.

Durante el proceso de impresión se van imprimiendo sucesivamente los colores hasta tener unas grandes hojas o pliegos en las que aparecen una o dos barajas completas sin cortar.

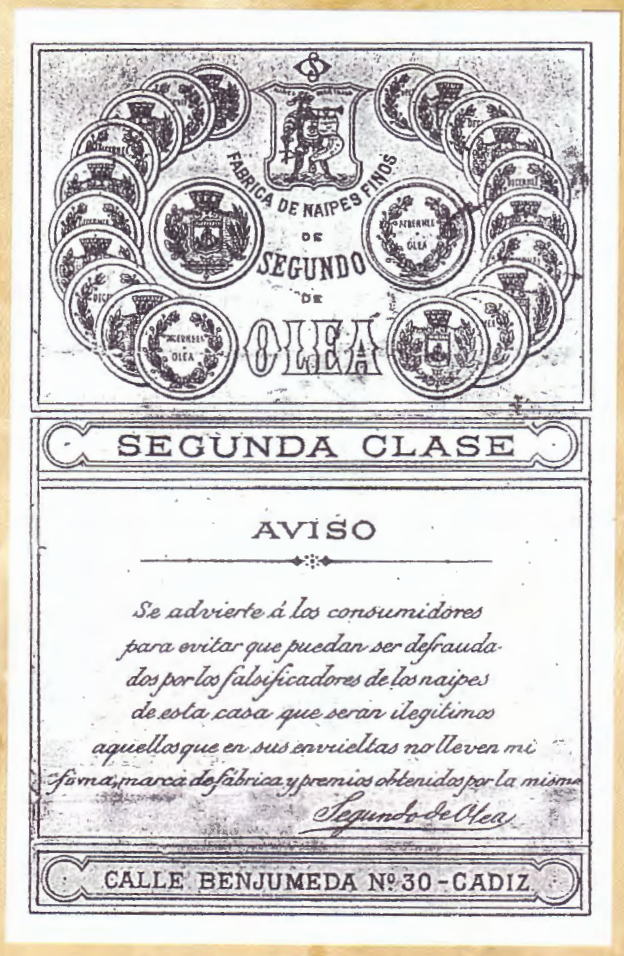
Las tintas que se utilizan en la impresión son tintas de secado rápido, por lo que no es necesario, como sucedía antiguamente, esperar entre la impresión de una y otra tinta.

Una vez impresos por las dos caras, los pliegos pasan sucesivamente por los procesos de barnizado, secado, cortado, ordenación de la baraja y estuchado.

Estas operaciones son muy delicadas, ya que no deben quedar marcas del manipulado que luego puedan hacer posible su identificación durante el juego.

El barnizado es una operación fundamental, ya que da a los naipes su brillo y tacto característicos. Cada fabricante emplea su propia fórmula en el barniz, pues este paso es de gran importancia para la conservación y la perdurabilidad de los naipes. El corte del pliego impreso se produce en dos fases; en la primera se cortan los pliegos en tiras y en la segunda se cortan los naipes.

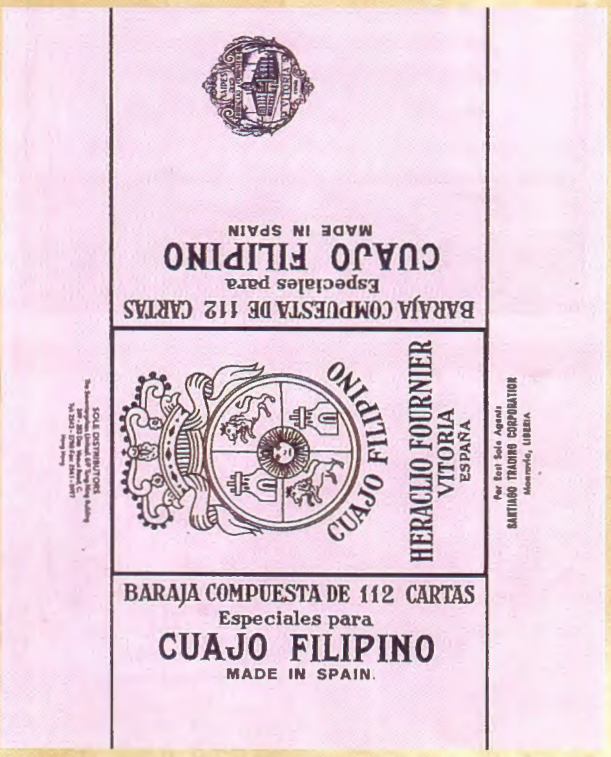
Antes del estuchado final, las barajas son comprobadas cuidadosamente para retirar las que presenten el mínimo defecto que afecte a su calidad y, por tanto, al prestigio del fabricante. Este control de calidad es absolutamente prioritario en la fabricación de naipes, dado el uso al que van a ser destinados. Los fabricantes más reconocidos dedican un considerable esfuerzo humano y financiero para conseguir productos de gran calidad, aptos no sólo para el jugador aficionado o el coleccionista, sino también para las estrictas normas que se requieren en los casinos. La limpieza y la precisión en el proceso de elaboración de los naipes son requisitos indispensables para obtener productos apreciados por los consumidores.



Diversos ejemplos de hojas impresas utilizadas antiguamente para envolver las barajas. Puede apreciarse la variada información que ofrecían y lo esmerado de algunos diseños.

EL MANIPULADO DE LOS NAIPES

Tras imprimirse el pliego, es decir, la hoja de papel con toda la baraja, se pasa por unas máquinas cortadoras que separan los diversos naipes que componen la baraja. Una vez cortados, los naipes se ordenan automáticamente y quedan listos para su empaquetado. Antiguamente, una vez formada la baraja, ésta era envuelta en una hoja de papel impresa que servía de precinto y garantía del fabricante. En este papel se indicaba el tipo de baraja, la fecha de fabricación, los datos del fabricante y otros detalles relativos a la baraja que podían ser de interés tanto para el fabricante como para el comprador de la baraja. Estos envoltorios, ya desaparecidos como consecuencia del proceso de modernización de las industrias naiperas, eran en ocasiones trabajos de gran belleza gráfica. Es por ello que han pasado a convertirse, igual que los propios naipes, en objetos de colección.



En España, y mientras estuvo vigente el timbre sobre las barajas, muchos de estos envoltorios eran transparentes o tenían una ventana circular para permitir ver el naipe sobre el que se imprimía el timbre. Este naipe era el cuatro de tréboles en las barajas de símbolos franceses o el cinco de espadas en las barajas españolas. En Inglaterra, la carta en la que se incluía el timbre del impuesto era el as de picas desde principios del siglo XVIII, mientras que en Francia era el as de tréboles.

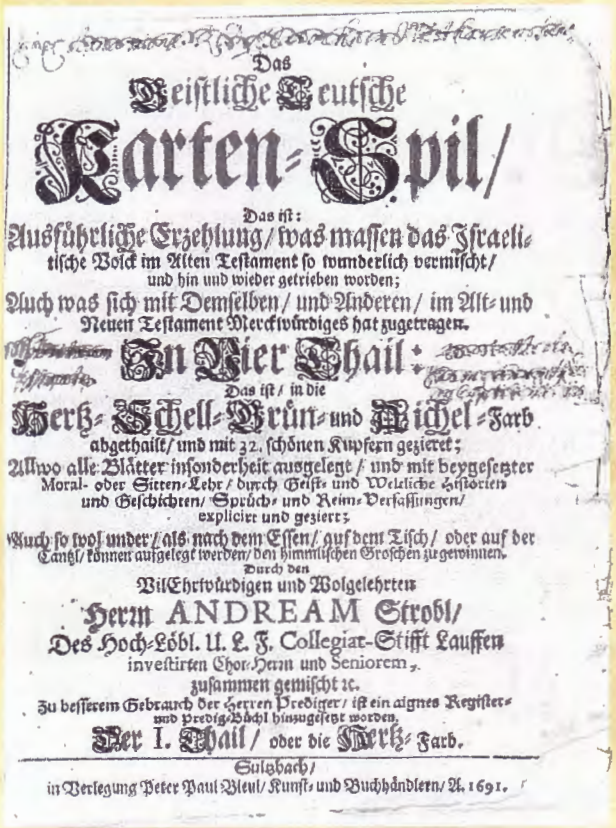
Estos envoltorios fueron progresivamente sustituidos por envolturas de celofán y cajas de cartón, materiales que permiten una mejor protección de los naipes hasta que llegan al consumidor final. Tradicionalmente, las barajas se empaquetan por docenas y gruesas (una docena de docenas).

La venta de los naipes

Antiguamente, las tiendas en las que se vendían los naipes solían estar en los mismos domicilios en los que se encontraban los talleres donde eran fabricadas. Al crecer éstos y pasar a convertirse en fábricas, como la de Macharaviaya, dedicadas a la exportación, comenzaron a aparecer las tiendas de intermediarios que compraban las barajas al mayor en las fábricas y las vendían a los consumidores privados.

En la actualidad, excepto los grandes consumidores, como los casinos o las empresas que compran tiradas especiales de naipes publicitarios, cuyas adquisiciones se hacen directamente a las fábricas, los naipes son adquiridos través de comercios detallistas.

Arriba, otros dos ejemplos de envolturas tradicionales. A la derecha, caja de cartulina barnizada empleada actualmente para el empaquetado de los naipes.



Das
Geistliche Teutsche
Karten-Spil/
Das ist:
Ausführliche Erzehlung/ was massen das Israelitische Volck im Alten Testament so wunderlich vermischt/ und hin und wieder getrieben worden;
Auch was sich mit Demselben/ und Anderen/ im Alt- und Neuen Testament Merckwürdiges hat zugetragen.
In Vier Thail:
Das ist/ in die
Hertz- Schell- Grün- und Michel-Farb
abgethailt/ und mit 32. schönen Kupfern gezieret;
Allwo alle Blätter insonderheit ausgelegt/ und mit beygesetzter Moral- oder Sitten-Lehr/ durch Geist- und Weltliche Historien und Geschichten/ Sprüch- und Reim-Verfassungen/ explicirt und gezierts;
Auch so wol under/ als nach dem Essen/ auf dem Tisch/ oder auf der Cantzl/ können aufgelegt werden/ den himmlischen Groschen zu gewinnen.
Durch den
VilEhrwürdigen und Wolgelehrten
Herrn ANDREAM Strobl/
Des Hoch-Löbl. U. L. F. Collegiat-Stifft Lauffen
investirten Chor-Herrn und Seniorem,
zusammen gemischt ꝛc.
Zu besserem Gebrauch der Herren Prediger/ ist ein aignes Register- und Predig-Büchl hinzugesetzt worden.
Der I. Thail/ oder die Hertz-Farb.
Sulzbach/
in Verlegung Peter Paul Bleul/ Kunst- und Buchhändlern/ A. 1691.

LOS NAIPES Y LA PUBLICIDAD

Ya desde finales del siglo XIX los naipes son utilizados habitualmente como vehículo publicitario, a través de la creación de dorsos especiales en los que se imprime la publicidad, o de caras en las que se incluyen algunos elementos gráficos y textos relativos a una marca determinada. Pero, a su vez, las industrias naiperas, como sucede en los demás sectores de la industria y los servicios, se apoyan en la publicidad para incrementar las ventas de sus productos.

La publicidad naipera existía ya antes de la revolución industrial. Originalmente consistía en unos simples carteles en los que se indicaban las calidades de los naipes y sus precios. Estos sencillos anuncios han sido la base de la publicidad naipera prácticamente hasta los tiempos actuales, como puede verse en los anuncios que se insertan en las revistas y periódicos. Como principal alternativa a los carteles pueden señalarse los

calendarios, tanto en formato grande como del mismo tamaño que los naipes, con los cuales se buscaba una identificación deliberada reproduciendo las caras y reservando el dorso para la publicidad y el calendario propiamente dicho. Fue en los calendarios donde los fabricantes trataron de ofrecer una imagen más dinámica de sus productos, e incluso a veces consiguieron crear nuevas ideas o tendencias en ellos. Así sucedió, por ejemplo, con las barajas de transformación, cuyo primer testimonio impreso apareció junto con un calendario alemán de 1804.

En todo caso, ya se trate de carteles o calendarios, los fabricantes procuraron ofrecer en su publicidad la misma calidad que en sus naipes. Es por ello que algunos de esos antiguos materiales de promoción se han convertido en objetos buscados por los coleccionistas, que aprecian especialmente la belleza del grabado y la imaginación que algunos naiperos supieron demostrar.

Con la aparición de la litografía los fabricantes de cartas empezaron a crear catálogos en los que se mostraban los distintos tipos de naipes que producían. Estos catálogos, sin embargo, eran empleados básicamente como elementos de apoyo para la red de vendedores, y raramente llegaban al público en general. Modernamente, el desarrollo de la transmisión de datos por medios electrónicos, como es el caso de Internet, ha permitido que los catálogos y los productos de las naiperías lleguen a los clientes y aficionados a los naipes en todo el mundo.

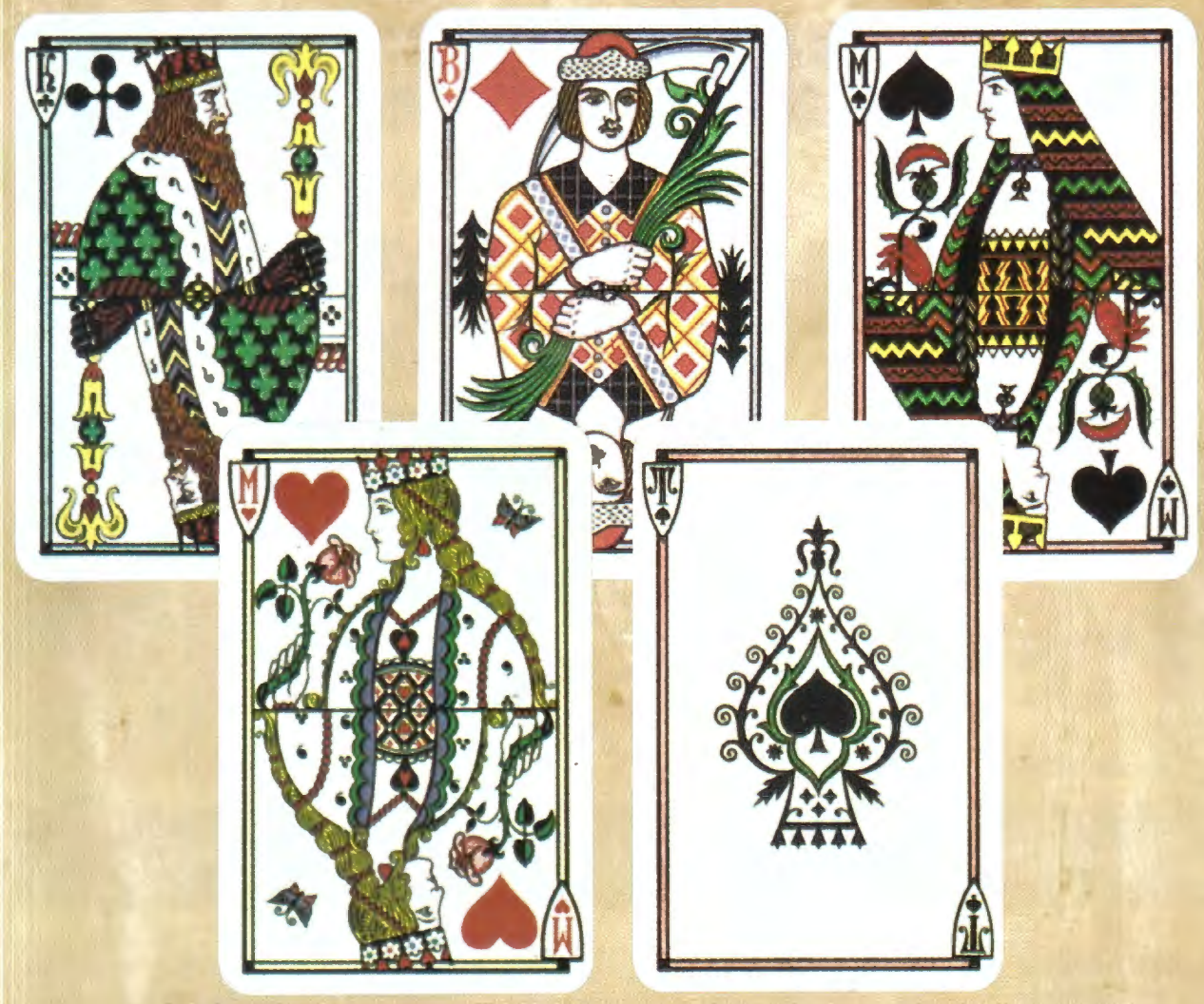
LOS NAIPES Y SU DISTRIBUCIÓN EN EL MUNDO

Desde sus remotos y enigmáticos orígenes, han sido muchos los fabricantes que han aportado su maestría a la prolongada historia de los naipes. Durante varios siglos estos artesanos vieron limitada la venta de sus productos a causa de los rudimentarios métodos de impresión –que no permitían fabricar un elevado número de barajas– y de la inexistencia de un mercado que superase los confines urbanos o regionales.

Con el auge de la navegación y la expansión europea a partir del siglo XV, se amplió el ámbito de difusión de los naipes. La necesidad de cubrir la demanda existente en los territorios recién descubiertos hizo que algunas monarquías europeas –especialmente España y Portugal, principales impulsoras de esa expansión– intentaran controlar la producción de los naipes y crear fábricas que, como es el caso de la de Macharaviaya, tuvieran una vocación claramente exportadora. Se trató, sin embargo, de intentos fallidos en la mayoría de los casos, ya que ni las circunstancias históricas ni tecnológicas permitían una distribución organizada a escala internacional de los naipes.

LA REVOLUCIÓN DEL SIGLO XIX

El siglo XIX trajo consigo las circunstancias apropiadas para una mayor producción y distribución de los naipes en todo el mundo. En Inglaterra, los principales fabricantes de naipes eran Thomas de la Rue y Goodall. A pesar de la independencia de los Estados Unidos, ambos fabricantes seguían vendiendo sus barajas en la antigua colonia, hasta la aparición de la poderosa U.S. Playing Card Co. Thomas de la Rue consiguió además implantar en San Petersburgo una unidad de producción para cubrir el mercado ruso. De hecho, era habitual que las principales firmas europeas produjeran barajas específicas para países que



carecían de industrias naiperas propias, o que deseaban adquirir barajas de calidad superior a la que esos terceros países eran capaces de producir.

En lo que se refiere a las antiguas colonias españolas, México fue el único país en el que se creó una industria nacional propia. En el resto de las ex colonias americanas, así como en Filipinas, la demanda fue cubiertas por naipes fabricados en la antigua metrópoli, especialmente los de las casas Roura de Barcelona y Fournier de Vitoria a partir de las últimas décadas del siglo XIX.

La industria naipera francesa, con Grimaud como máximo representante, acompañó a los colonizadores franceses en sus nuevas conquistas. De ahí la notable presencia de la baraja francesa en el sudeste asiático –especialmente en Indochina– y en la zona central de África. En un siglo marcado por la férrea competencia entre las naciones europeas por asegurarse nuevos mercados, Alemania consiguió, a través de la naipera Dondorf, vender sus productos no sólo en mercados próximos, como el balcánico, sino también en Japón, Ceilán, Corea y China, a pesar de no haber logrado establecerse políticamente en esos lugares. El imperio austrohúngaro, por su parte, estaba bien representado a escala internacional por la firma austríaca Piatnik.

Especialmente competitivas fueron las naiperías belgas, las cuales, de acuerdo con una larga tradición, fabricaban cartas de menor precio y calidad, generalmente anónimas, que imitaban las producciones originales inglesas, alemanas, francesas o españolas. Una práctica que convivía con el buen hacer y la experiencia de otros fabricantes que, como Devaluy en Brujas, tenían una producción original y de calidad.

LOS CASINOS

Rodeados de un halo especial de emoción y lujo, los casinos se encuentran desde sus mismos orígenes íntimamente vinculados a la historia de los naipes.

Hasta principios del siglo XIX, los casinos eran sencillamente unos locales destinados a las reuniones sociales, donde la música y el baile tenían mayor relevancia que el juego. Pero durante las primeras décadas del siglo pasado esta concepción fue modificándose con rapidez, y hacia la mitad del siglo la palabra «casino» servía ya mayoritariamente para designar un conjunto de salas dedicadas al juego.

Este cambio se produjo de acuerdo con una progresiva liberalización de los juegos de azar, que habían sido radicalmente prohibidos en Europa durante la Ilustración, procediéndose al cierre de las antiguas casas de juego. A principios del siglo XIX se permitió la apertura o instalación de casinos, siempre bajo la tutela gubernamental, en zonas dedicadas al ocio, como balnearios, hoteles de vacaciones, etc., destinados a una clientela a la que no le importara arriesgar considerables cantidades de dinero. De aquí procede la inicial, y aún en gran parte vigente, identificación de los casi-

El casino de Montecarlo, en el Principado de Mónaco, conserva como pocos la tradición de los grandes casinos.

nos con el lujo, la riqueza y el ocio. Desde esta concepción, el paradigma de los casinos es, sin ninguna duda, el casino de Montecarlo en Mónaco, que debe su nombre al príncipe Carlos III. Este casino fue inaugurado en 1861, aunque sus instalaciones actuales son de 1879, cuando fueron ampliadas las salas originales.

El casino actual es un lugar en el que los jugadores puede arriesgar su dinero contra un apostante común, que es la «banca» o la «casa», es decir, el casino. Como en todos los juegos en los que interviene el azar, el apostante debe conocer sus límites y disfrutar de la emoción del juego en un marco especialmente adecuado para su práctica.

Los casinos suelen aceptar todas las apuestas de los jugadores por debajo de un límite, que viene marcado por la cantidad máxima que el casino puede pagar en caso de perder contra el apostante.

El principal juego que se practica en los casinos es la ruleta. Existen varios modelos, entre los que destacan el francés, el americano de un cero y el americano de doble cero. También es posible encontrar en la mayoría de los casinos mesas de dados y máquinas conocidas vulgarmente como «tragaperras».

Los juegos de cartas que se juegan en los casinos varían según las preferencias o las tradiciones de cada país. Así, en los casinos norteamericanos el juego de cartas más jugado es el Black Jack, mientras que en los de origen o tradición inglesa se prefiere el bacarrá, que se suele jugar bajo la forma conocida como *chemin de fer* o ferrocarril. En Francia, el juego de cartas más popular en los casinos es el *trente et quarante* (treinta y cuarenta). Por lo que se refiere a los casinos españoles, es posible encontrar en ellos todos los juegos de cartas citados.

Aunque el poker no es propiamente un juego de casino, ya que los jugadores se enfrentan entre ellos y no contra la banca, en la mayoría de los casinos de Estados Unidos hay mesas o salas de poker, en las que el casino cobra una comisión sobre las apuestas.

Cabe recordar, por último, dos juegos de naipes antiguamente muy populares en los casinos, y que en la actualidad ya han dejado de ser practicados en la mayor parte de ellos: el faro y el monte.

LOS CASINOS EN EL MUNDO

Cuando se habla de casinos, lo más habitual es pensar en la espectacularidad de Las Vegas, en el Estado de Nevada (Estados Unidos), o en la elegancia tradicional del casino de Montecarlo. Incluso es posible que algunos recuerden todavía el legendario casino de La Habana, en Cuba, cerrado en 1957 tras el triunfo de la revolución castrista. Pero lo cierto es que hoy en día los casinos despliegan su variada oferta lúdica y sus diferentes formas de entender la riqueza y el lujo por casi todos los rincones del mundo. Incluso los hay sobre el agua, como ocurre con el *Queen Elisabeth II* y otros míticos transatlánticos hoy convertidos en casinos flotantes.

En ocasiones los casinos se encuentran en edificios de especial valor artístico o monumental, como es el caso del casino de Peralada, en Girona (España).

EUROPA

En muchos casinos europeos suele ser necesario el uso de la chaqueta y la corbata por parte de los hombres para poder acceder a su interior. Esta sin embargo es una tradición que se va perdiendo, por lo cual es conveniente estar informado de las normas sobre etiqueta que rigen en cada casino. También se requiere, y esta sí es una norma común a casi todos los casinos europeos, una identificación personal para el acceso a las salas de juego (pasaporte, carné de identidad, etc.).

En Alemania se encuentran algunos de los más bonitos y antiguos casinos del mundo, situados en elegantes edificios con salones exquisitamente decorados, que mantienen la atmósfera romántica y tradicional del siglo XIX. Coexisten con otros locales más modernos y funcionales, abiertos tras la Segunda Guerra Mundial en casi todas las ciudades importantes.

En Bélgica tiene especial relevancia el casino de Spa, el más antiguo de Europa. En este país se produce una curiosa situación, ya que una ley de 1902 prohibió los casinos. Esta norma, sin embargo, permitió que siguieran funcionando los ocho ya existentes, que son los mismos que hay en la actualidad.

En Francia, donde fueron legalizados en 1907, el número de casinos en funcionamiento es

muy elevado. Se sitúan preferentemente en ciudades balnearias y centros turísticos (algunos tan famosos como Deauville, Biarritz o Niza).
Italia cuenta sólo con cuatro casinos, situados en Venecia, San Remo, Milán y Campione (en los Alpes, junto a Suiza). En Holanda hay tres, y en España, donde la última legalización del juego data del año 1977, existen veinticinco casinos, aunque su ritmo de apertura -vinculado a la pujante actividad turística de cada comunidad autónoma- no ha cesado. En Portugal destacan el casino de Estoril, cerca de Lisboa, y los del Algarve. Gran Bretaña, país donde los casinos fueron legalizados en 1960, cuenta con un gran número de ellos. Hay muchos en Londres, pero también en el resto de las grandes ciudades y en las zonas turísticas. Todos funcionan como clubes privados.

ESTADOS UNIDOS

Con unas pocas excepciones, en general el juego está prohibido en Estados Unidos. El Estado de Nevada legalizó el juego en 1931, y desde entonces ha ido creciendo el número de casinos instalados en ese Estado, principalmente en las ciudades de Las Vegas y Reno. El único Estado que siguió el ejemplo de Nevada fue New Jersey en 1978, donde el principal centro de juego se encuentra en Atlantic City.

OTROS PAÍSES

La consideración legal del juego varía en todo el mundo, y de ella depende directamente la creación y el funcionamiento de los casinos. Así, en diversos países de África, especialmente con el incremento de la actividad turística a partir de la década de 1970, se abrieron numerosos casinos en los recintos hoteleros. En Australia, el primer casino legal entró en funcionamiento en Tasmania en 1973. En la mayoría de las islas del Caribe (excepto Cuba), los casinos están ligados a los hoteles y juegan un importante papel en la industria turística. De hecho permanecen abiertos durante las veinticuatro horas del día.
En Asia es posible encontrar un gran número de casinos. Cabe destacar entre ellos los cuatro casinos de Macao, abiertos también permanentemente. En los países musulmanes los casinos no están autorizados, pero en algunos -como es el caso de Marruecos, Túnez, Egipto y Turquía- son tolerados como reclamo turístico en los hoteles destinados a los extranjeros. En cuanto a Sudamérica, el juego está prohibido en Brasil, Perú y Bolivia, pero en general se encuentra autorizado en el resto de los países. Argentina posee el mayor número de casinos de la zona, y entre ellos figura el de Mar del Plata, considerado como el mayor casino del mundo.

En contraste con los casinos europeos, los norteamericanos, como este de Las Vegas, ofrecen una llamativa espectacularidad.

LOS NAIPES EN LA LITERATURA

Al igual que el resto de las actividades profundamente arraigadas en el vivir cotidiano, los juegos de cartas han merecido algunas de las mejores páginas de la literatura universal. Prueba de ello es la breve pero notable selección de textos y autores que se ofrece a continuación.

MIGUEL DE CERVANTES

«–Yo, señor don Quijote de la Mancha, doy por bien empleadísima la jornada que con vuestra merced he hecho, porque en ella he granjeado cuatro cosas. La primera haber conocido a vuestra merced que lo tengo a gran felicidad. La segunda, haber sabido lo que se encierra en esa cueva de Montesinos, con las mutaciones de Guadiana y de las lagunas de Ruidera, que me servirán para el *Ovidio español* que traigo entre manos. La tercera, entender la antigüedad de los naipes, que, por lo menos, ya se usaban en tiempo del emperador Carlo Magno, según puede colegirse de las palabras que vuesa merced dice que dijo Durandarte, cuando al cabo de aquel grande espacio que estuvo hablando con él Montesinos, él despertó diciendo: "Paciencia y a barajar." Y esta razón y modo de hablar no la pudo aprender encantado, sino cuando no lo estaba, en Francia y en tiempo del referido emperador Carlo Magno. Y esta averiguación me viene pintiparada para el otro libro que voy componiendo, que es *Suplemento de Virgilio Polidoro, en la invención de las antigüedades*; y creo que en el suyo no se acordó de poner la de los naipes, como la pondré yo ahora, que será de mucha importancia, y más alegando autor tan grave y tan verdadero como es el señor Durandarte. La cuarta es haber sabido con certidumbre el nacimiento del río Guadiana, hasta ahora ignorado de las gentes.»

Esta «aportación» de Miguel de Cervantes a la historia de los naipes y al conocimiento de sus orígenes aparece en el capítulo 24 («Donde se cuentan mil zarandajas tan impertinentes como necesarias al verdadero entendimiento desta grande historia») de la segunda parte de *El Quijote*. Quien así habla es un personaje llamado el Primo, que dos capítulos antes ha manifestado «que su profesión era ser humanista; sus ejercicios y estudios, componer libros para dar a la estampa, todos de gran provecho y no menos entretenimiento para la república.» Algunos comentaristas señalan que el pasaje es un sarcasmo cervantino dedicado a los humanistas que escrutan el origen de todas las cosas, tal como pone en boca de don Quijote: «Hay algunos que se cansan en saber y averiguar cosas que, después de sabidas y averiguadas, no importan un ardite al

entendimiento ni a la memoria» (capítulo 22). Por otra parte, cabe señalar que según el *Diccionario de autoridades* (1726), «paciencia y barajar» es una «frase proverbial para dar a entender que así como el que juega y no le va bien, el remedio que tiene es tener paciencia y tomar tiempo, barajando las suertes o naipes, del mismo modo al que no le sucede lo que desea en sus negocios, no tiene otro remedio que tenerla, y ver si puede mudar de medios para conseguirlo.»

En una de sus principales obras de teatro, Cervantes menciona también a «aquel Pierre Papin, el de los naipes», que parece enlazar con el Nicolás Papin inventado por Covarrubias como inventor de los naipes. Este Pierre Papin aparece en otras obras castellanas de la época como el naipero por antonomasia: «... como esos fulleros lo viven todo de noche, como predicadores de setas falsas, y como nunca salen de la imprenta de Pierrepapín...» (*La pícara Justina*, López de Úbeda).

Rinconete y Cortadillo

Este es el título de una de las *Novelas ejemplares* de Cervantes. En ella se narran las peripecias de dos pícaros, una de cuyas especialidades es el floreo del naipe, es decir, la preparación de las barajas para ganar en el juego.

«...el otro venía escueto y sin alforjas, puesto que en el seno se la parecía un gran bulto que, a lo que después pareció, era un cuello de los que llaman balones, almidonado con grasa, y tan deshilachado de roto, que todo parecía hilachas. Venían en él envueltos y guardados unos naipes de figura ovalada, porque, de ejercitarlos, se les habían gastado las puntas, y, para que durasen más, se las cercenaron y los dejaron de aquel talle...»
»Yo, señor hidalgo, soy natural de la Fuenfrida... Mi nombre es Pedro del Rincón... y salí a cumplir mi destierro con tanta prisa, que no tuve lugar de buscar cabalgaduras. Tomé de mis alhajas las que pude, y las que me parecieron más necesarias, y entre ellas saqué estos naipes (Y a este tiempo descubrió los que se han dicho, que en el cuello traía), con los cuales he ganado mi vida por los mesones y ventas que hay desde Madrid aquí, jugando a la veintiuna; y aunque v. m. los vea tan astrosos y maltratados, usan de una maravillosa virtud con quien los entiende, que no alzará, que no quede un as debajo. Y si v. m. es versado en este juego, verá cuanta ventaja lleva el que sabe que tiene cierto as a la primera carta, que le puede servir de un punto y de once, que con esta ventaja, siendo la veintiuna envidada, el dinero se queda en casa. Fuera desto, aprendí de un cocinero de un cierto ambaxador ciertas tretas de quínolas, y del parar, a quien también llaman el andaboba, que así como v. m. se puede examinar en el corte de sus antiparras, así puedo yo ser maestro en la ciencia villanesca. Con esto voy seguro de no morir de hambre, porque, aunque llegue a un cortijo, hay quien quiera pasar tiempo jugando un rato; y de esto hemos de hacer luego la experiencia los dos; armemos la red, y veamos si cae algún pájaro de estos arrieros que aquí hay; quiero decir, que jugaremos los dos a la veintiuna, como si fuese de veras, que si alguno quisiere ser tercero, el será el primero que deje la pecunia.»

Siguen las presentaciones y, a su término, se ponen a jugar:

«Sea así, respondió Diego Cortado (que así dijo el menor que se llamaba), y pues nuestra amistad, como v. m., señor Rincón, ha dicho, ha de ser perpetua, comencémosla con santas y loables ceremonias.
»Y levantándose Diego Cortado abrazó a Rincón, y Rincó a él, tierna y estrechamente, y luego se pusieron los dos a jugar a la veintiuna con los ya referidos naipes, limpios de polvo y paja, más no de grasa y malicia, y a pocas manos alzaba también por el as Cortado, como Rincón su maestro.»

Después de desplumar a un arriero, parten hacia Sevilla, donde encuentran a Monipodio (jefe de una cofradía de ladrones), un hábil profesor de «floreo» junto al cual prosiguen sus pícaras aventuras.

«En verdad que algunas veces burlándome de los remeros y marineros en la galera, como yo les pidiese cédulas de sus confesiones, luego ellos mostraban una baraja de naipes diciendo que en aquella santa cofradía no aprendían a confesarse sino a jugar y trasegar.»

En el *Tesoro de la lengua castellana* de Covarrubias (1611) se afirma:

«Los que juegan a los naipes llaman baraja el número de ellos con que juegan, por ser ocasión de contender unos con otros, deseando cada uno ganar, y el revolver unos naipes con otros llaman barajar.»

Mientras que Luque Fajardo, en su obra *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos* (1603) señala:

BARAJAS Y PELEAS

Con frecuencia los naipes se han presentado como fuente de discusiones, riñas y otros altercados. Un dato curioso es el hecho de que el sentido original del término «barajar» fue el de pelear, y con este significado se ha conservado el término en otras lenguas romances como el catalán y el portugués.
En el *Poema del Mio Cid* (1123) aparece también la palabra «barajar» como sinónimo de pelear, batallar. A principios del siglo XVI aparece en el *Amadís de Gaula* (1508) en el sentido de mezclar y, poco después, ya figura en la *Historia general de las Indias* (1535) de Fernández de Oviedo referido a los naipes:

«Y en aquellos primeros tiempos de conquista de esta y otras islas hacían los cristianos naipes de las hojas del copey, para jugar con ellos [...] Y como son gruesas estas hojas, soportaban [*sufrían* en el original] muy bien lo que en ellas así se pintaba; y el barajarlas, después que las cuadraban y hacían naipes, no las rompía.»

En el *Arte de marear* de Antonio de Guevara (1539) puede leerse:

« ...pues la dicción y nombre baraja sinónimo es, o lo mismo significa, que pleito, discordia, disensión y contienda, como se dice en nuestro romance castellano, cuando algunos están desavenidos: "No tengáis barajas". Conforme a lo cual cuadra muy bien el nombre, y viene al justo llamar baraja al naipe. Díganlo la experiencia, y los tahúres sean testigos de esta verdad, sus continuados pleitos, marañas, porfías, engaños, fullerías, pesadumbres, riñas, injurias, heridas y muertes, con los demás desastres, desafueros y desgracias que continuamente se ven en los tablajes, las demandas y querellas puestas en los tribunales sobre el caso, unos pidiendo restitución de dinero, otros desagravio. De manera, Florino, que la baraja es instrumento común de la discordia, pertrecho de una guerra civil entre vecinos, mensajero de rebeliones y motines, intérprete que rompe las paces, contraviniendo a sus capitulaciones.»

El uso indistinto de la palabra «barajar» referida tanto a pelear como a los naipes se mantiene a lo largo del Siglo de Oro, y en algunos casos se utiliza la polisemia para hacer juegos de palabras, como puede leerse en los siguientes ejemplos:

Siempre ayuda la verdad (1635)
(atribuido a Tirso de Molina)

«Pero ya vino un caballo
que por la posta corriendo
dio aviso al Rey que perdía,
carta blanca todo el juego,
y antes que el otro triunfase,
metióse el Rey de por medio;
con que no habrá más barajas,
aunque se prosiga el pleito.»

El Criticón (1653)
(Baltasar Gracián)

« ...de hecho, le hallaron a uno una baraja. Mandaron al punto quemar las cartas por el peligro del contagio, sabiendo que las barajas ocasionan barajas y de todas maneras empeños, barajando la atención, la reputación, la modestia, la gravedad y tal vez el alma. Mas al que se los hallaron, con todos los tahúres, hasta los cuartos, que es la cuarta generación, les barajaron las haciendas, las casas, la honra, el sosiego para toda la vida...
«
«Aquí vieron muchas cartas hechas pedazos, esparcidas por el suelo, y pisados sus caballos y reyes.
-Ya me parece- dijo Andrenio -que te oigo exagerar una gran batalla que aquí se dio y la gran victoria conseguida.
-Por lo menos, no me negarás- replicó el Valeroso -que hubo barajas, que siempre se componen de espadas y oros, y luego andan los palos. ¿No te parece que fue gran valor el de aquel que, cogiendo entre sus dos manos una baraja, toda junta, la troncó de una vez? [...] Y ten por cierto que no hay valor igual como excusar las barajas, ni hay mejor salida de los empeños que no empeñarse.»

Arcadia de entremeses escritos por los ingenios más clásicos de España(1691)
«Baile de las pintas»

«Traigo cierta comisión
en que los tahúres mandan
que castigue algunos juegos,
porque han tenido barajas.»

METERSE EN BARAJA

Esta expresión se utiliza en el sentido de descartarse de las cartas inútiles y devolverlas al mazo. Así puede leerse en la obra titulada *Leyes y constituciones del juego del hombre* (1669):

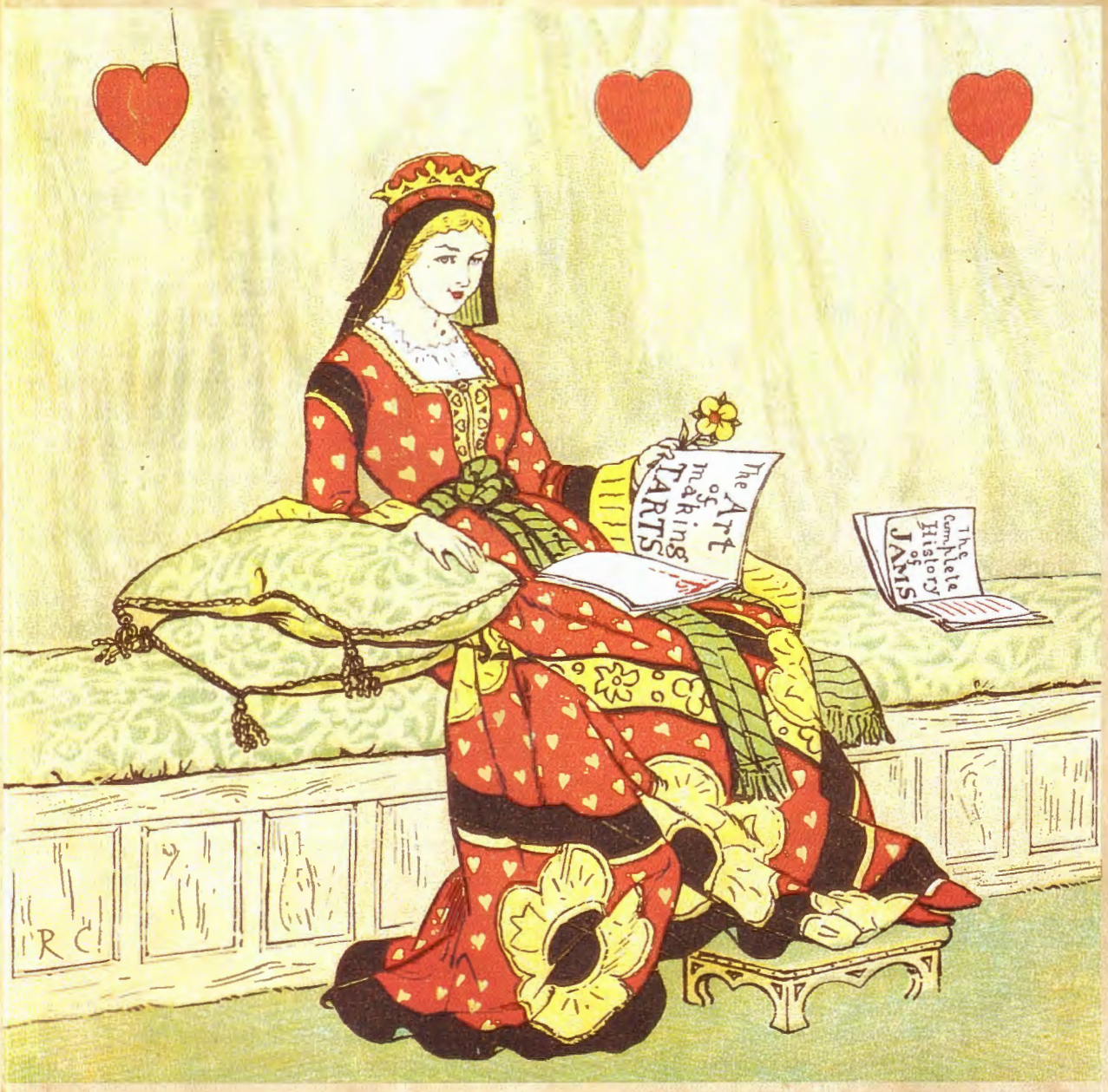
«Si alguno se metiere en baraja antes de haber dicho todos que pasan, aunque no haga sino poner sus cartas encima de las cuatro que se quedan, y si hubiere quien se hiciere hombre, juzgamos y mandamos que las cartas del que hiciere tal yerro se queden en la baraja [...]. Que ninguno se meta en la baraja dándose por condenado en la reposición, y si lo hiciere, quede condenado a reponer otra polla más, y los tres jugadores prosigan la mano, sin que el que se hubiere metido en la baraja pueda volver a tomas sus cartas.»

Aunque también se emplea en el sentido figurado de meterse en disputas, como se lee, por ejemplo, en el siguiente texto tomado de *Auroras de Diana,* de Pedro de Castro y Anaya (1631), en el que esta frase aparece junto a otras metáforas naiperas:

«¿Hay cosa más holgona que meterse un cristiano en baraja con los del otro mundo, sin andar brujuleando si pinta o no pinta el tabardillo? Pues al cabo y a la postre el Físico más bien barbado de caletre, con cuatro fullerías de Averroes y cuatro flores de Dioscórides, nos ha de despintar la salud y el dinero.»

En el sentido anterior, la expresión también se usa con el sustantivo en plural («meterse en barajas»). Por otra parte, en el *Vocabulario de refranes y frases proverbiales* de Gonzalo Correas se recoge otro significado metafórico de esta expresión:

«Meterse en la baraja es retirarse con los inútiles, como las cartas desechadas que se meten en la baraja. Dícese de los viejos y las viejas que dejaron ya las mocedades y se les acabó el verdor y la hermosura, que están *metidos en la baraja*.»



LA REINA DE CORAZONES

Las cartas y los juegos han sido también utilizados en numerosas obras literarias para describir un carácter o una situación. Asimismo se han utilizado como marco en el que se desarrolla la acción, o bien como accesorio. El lenguaje de las cartas y sus expresiones se han empleado profusamente en sentido metafórico (por ejemplo, en las típicas expresiones «poner las cartas sobre la mesa», «romper la baraja»,...). Incluso las mismas cartas han sido en ocasiones personajes literarios. Así sucede en el típico cuento inglés en verso *La reina de corazones*:

The Queen of Hearts,
She made some Tarts,
All on a Summer's Day.

The Knave of Hearts,
He stole those Tarts,
And took them right away.

The King of Hearts,
Called for those Tarts,
And beat the Knave full sore.

The Knave of Hearts,
Brought back those Tarts,
And wowed he'd steal no more.

«La reina de corazones
hizo unas tartas,
durante un día de verano.

»La jota de corazones
robó esas tartas,
y se las llevó.

»El rey de corazones
reclamó las tartas,
y dio una paliza a la jota.

»La jota de corazones
devolvió las tartas,
y prometió no volver a robar.»)

La primera versión de estas rimas se publicó en *The European Magazine* en 1782.

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

En el capítulo VIII de esta obra escrita por Lewis Carroll en 1862, la protagonista, Alicia, entra en el jardín de la reina y encuentra los corazones:

«Junto a la entrada del jardín crecía un gran rosal de rosas blancas, pero a su lado tres jardineros estaban muy atareados pintándolas de rojo. Alicia pensó que era muy curioso y se acercó para verlo con más detalle. Mientras se acercaba, oyó a uno de ellos que decía:
–¡Ten cuidado, Cinco! ¡No me salpiques de pintura!
–No he podido evitarlo –dijo Cinco, con un tono enojado–. Siete me ha dado un golpe en el hombro.
Cuando oyó esto, Siete levantó la vista y dijo:
–¡Eso mismo, Cinco! ¡Siempre echando la culpa a los otros!
–¡Harías mejor en callarte! –dijo Cinco–. Ayer oí a la Reina diciendo que merecías ser decapitado.
–¿Por qué? –preguntó el que había hablado primero.
–¡No te importa, Dos! –dijo Siete.»

Y la discusión sigue, mientras pintan las rosas blancas del rosal, hasta que llegan la Reina y el Rey de corazones con toda su corte: las picas son jardineros, los tréboles soldados, los diamantes son lacayos y los corazones diez infantes reales. Las figuras son los miembros de la corte. A lo largo del citado capítulo y en los siguientes en los que intervienen, Carroll utiliza las propiedades de los naipes como cualidades de los personajes: son planos, no pueden identificarse por detrás, se doblan fácilmente en forma de arcos y se les puede dar la vuelta sin dificultad.

El capítulo XI está dedicado a descubrir quién robó las tartas:
«–¡Heraldo, lee la acusación! –dijo el Rey.
Al oír esto, el Conejo Blanco dio tres toques de corneta y desenrolló el pergamino, en el que leyó:

La Reina de Corazones
hizo unas tartas,
a lo largo de un día de verano.
La Jota de Corazones
robó esas tartas,
y se las llevó.

–Vuestro veredicto –dijo el Rey al jurado.
–¡No todavía! ¡No todavía! –interrumpió el Conejo–. ¡Aún quedan muchas cosas por hacer antes de llegar a esa parte!»

Y el juicio prosigue hasta que Alicia, después de recuperar su estatura normal, exclama sus ya célebres palabras (después de que la reina pida que le corten la cabeza):

«–¿A quién le importa lo que digáis? –dijo Alicia–. ¡Sólo sois una baraja de cartas!»

LAS CARTAS EN LA OBRA DE JANE AUSTEN

La escritora inglesa Jane Austen (1775-1817) describió en sus novelas y cuentos, de una manera detallada y realista, el mundo que conoció y en el que vivió. En sus novelas *Emma*, *Mansfield Park*, *La abadía de Northanger*, *Persuasión*, *Orgullo y prejuicio*, *Criterio y sensibilidad*, *Lady Susan* y *Los Watsons*, aparecen en numerosas ocasiones las cartas como instrumento de juego y de entretenimiento social, así como los juegos que se practicaban en su época.

VINGT-UN Y COMMERCE

Vingt-un, es decir, veintiuno, es el nombre clásico del juego conocido en la actualidad como black jack:

«Veintiuno es el *juego* en el castillo de los Osborn. Últimamente sólo he jugado a veintiuno. Quedaríais asombrados si pudierais oír el ruido que hacíamos. Algunas veces lady Osborn dice que no puede oír sus propias palabras. Lord Osborn es famoso por lo mucho que le gusta el juego y, sin ninguna duda, es el mejor croupier que conozco. ¡Tan rápido y despierto! No permite que el juego se detenga. Me gustaría que pudiérais ver como da la vuelta a sus dos cartas. Es uno de los mejores espectáculos de este mundo.

–¡Oh vaya! –gritó Margaret–. ¿Por qué no jugamos al veintiuno? Creo que es un juego mejor que las adivinanzas. No se puede decir que no sea muy buena jugando a las adivinanzas.»
(De *Los Watsons*)

«–Sí, estas cuatro tardes juntos les han permitido conocer con toda seguridad que a los dos [Jane y Bingley] les gusta más jugar al veintiuno que a comercio; pero respecto a otros asuntos, no creo que hayan descubierto nada.
–Bueno –dijo Charlotte–. Deseo con todo mi corazón que Jane tenga éxito y si se casara con él mañana, creo que tendría tantas oportunidades de conseguir la felicidad como si hubiera estado estudiando sus características a lo largo de todo un año. La felicidad en el matrimonio es únicamente una cuestión de suerte.»
(De *Orgullo y prejuicio*)

Commerce (comercio) es otro juego de círculo –es decir, que puede ser jugado por un número indeterminado de jugadores– en el que se «comercia» con las cartas para obtener la mejor mano de tres cartas. El trío es la mejor jugada. Además de la referencia anterior de *Orgullo y prejuicio*, también aparece en *La abadía de Northanger*:

«Pasaron toda la tarde en casa de los Thorpe. Catherine estaba inquieta y descentrada, pero Isabelle encontró una timba de comercio, en la que obtuvo, gracias a su relación con Morland, un buen equivalente de la calma y el ambiente campestres de una posada en Clifton.»

LOTTERY TICKETS Y LOO

Lottery tickets es otro juego de círculo en el que gana el poseedor de una cierta carta: el «billete de lotería». Este juego aparece mencionado en diversos pasajes de *Orgullo y prejuicio* como una alternativa del whist, ya que es un juego en el que no es necesaria tanta

concentración y en el que se puede seguir conversando al tiempo que se juega.
Loo también es otro juego de círculo mencionado (y jugado) en *Orgullo y prejuicio*. Hay dos variantes, una de tres cartas y otra de cinco. Es un juego similar al poker actual, en el que se solía jugar fuerte:

«Al entrar en la sala de dibujo encontró una partida de loo a la que fue inmediatamente invitada a participar, pero al sospechar que las apuestas debían ser muy altas, declinó la invitación y, poniendo a su hermana como excusa, dijo que pasaría el rato leyendo.
Mr. Hurst la miró asombrado.
–¿Prefiere leer a jugar a cartas? –dijo–. Esto sí que es raro.
–A miss Eliza Bennet –dijo Miss Bingley– le disgustan las cartas. Es una gran lectora y no encuentra placer en nada más.»

En relación con estos juegos de apuestas cabe señalar que, como símbolos del dinero empleado en las apuestas, se utilizaban una fichas de nácar llamadas en inglés *fish*. De no conocer este sentido de la palabra *fish* (habitualmente pez, pescado) puede ser incomprensible entender párrafos como este: «*Lydia talked incessantly of lottery tickets, of the fish she had lost and the fish she had won...*» Es evidente que Lydia no habla de «pescados» ganados o perdidos jugando al billete de lotería, sino de fichas de juego, como las utilizadas actualmente en los casinos, pero de nácar, usualmente extraídas de conchas de ostras.

QUADRILLE Y WHIST

El juego del cuatrillo es un derivado del juego de El Hombre para cuatro jugadores. Aparece en varias ocasiones en *Orgullo y prejuicio*, uno de cuyos personajes, Mr. Collins, es un gran aficionado a ese juego.
También aparece en *Emma*. En esta obra Mrs. Bates es descrita como una anciana mujer a la que no le interesaba nada «aparte del té y el cuatrillo».
Naturalmente, como corresponde a la popularidad que alcanzó en esa época, el whist es el juego que aparece más veces en la obra de Jane Austen. Sus personajes lo juegan en *Emma*, *Mansfield Park*, *Criterio y sensibilidad*, *Los Watsons* y, como no, *Orgullo y prejuicio*.

LOS NAIPES EN EL CINE

El arte cinematográfico ha incorporado desde sus inicios los naipes y los juegos de cartas a sus producciones, no sólo como elementos decorativos en determinadas escenas, que es lo más habitual, sino también como parte fundamental en la trama de algunas películas. Buena muestra de ello son los ejemplos que se exponen a continuación, en algunos de los cuales los naipes adquieren un papel de especial protagonismo.

Arriba, Sara Montiel en una escena de la película *Carmen, la de Ronda*.

UNA GRAN MANO PARA LA PEQUEÑA DAMA

Este es el título traducido de una película interpretada por Henry Fonda y Joanne Woodward en 1966 (*A Big Hand for the Little Lady*), que en su versión española se llamó *El destino también juega*. En ella un grupo de aventureros trama un rocambolesco plan para ganar el dinero que unos ricos ganaderos apuestan en la mesa de juego durante una gran partida de poker que se celebra anualmente. Prácticamente toda la película gira alrededor de la mesa de juego y de los distintos tipos de jugadores involucrados en la partida.

Otra película que toma una partida de poker como elemento esencial de su guión es *The Cincinnati Kid* (*El rey del juego*, 1965), aunque en este caso se trata de poker descubierto. Steve McQuenn, «el chico de Cincinnati», trata de destronar al «rey del juego», interpretado por Edward G. Robinson, en lo que viene a ser un campeonato mundial oficioso de *Stud* de cinco cartas.

Perder en la mesa de poker tiene sorprendentes consecuencias para James Spader y Mandy Patinkin en *La música del azar* (*The Music of Chance*, 1993), película basada en la novela homónima de Paul Auster, que se convierten en

A la derecha, Edward G. Robinson, Ann Margret y Steve McQueen en *Cincinnati Kid*.

Robert Shaw, Robert Redford y Paul Newman, un excepcional trío de rufianes en *El golpe*, uno de los mayores éxitos cinematográficos de los primeros años setenta.

El célebre prestidigitador Ricky Jay colaboró con su amigo David Mamet en *House of Games*. En la imagen, Jay amenaza a Lindsay Crouse para que le pague un envite.

esclavos de la pareja ganadora, Charles Durning y Joel Grey. Los perdedores son condenados a unos extraños trabajos forzados, como si hubiesen realizado un alucinante viaje a una dimensión desconocida.

OTRAS CÉLEBRES PARTIDAS DE POKER

En *El golpe* (*The Sting*, 1973), Paul Newman juega al poker contra Robert Shaw, con el dinero que a Shaw le ha robado poco antes el compinche de Newman, Robert Redford. Los deseos de venganza de Shaw contra Newman permitirán que la pareja protagonista acabe «desplumando» al airado gángster.

En *House of Games* (1987), debut cinematográfico de David Mamet - un gran dramaturgo y aficionado a los naipes y a los trucos y juegos que con ellos se hacen-, Lindsay Crouse se siente fascinada por un tahúr, Joe Mantegna, que la arrastra en un agitado torbellino de emociones.

Gert Fröbe, el malvado Goldfinger que da nombre a la película homónima de James Bond (la tercera de las protagonizadas por Sean Connery), es un jugador de poker que utiliza la tecnología para conocer las cartas de sus adversarios. Para ello cuenta con la colaboración de Shirley Eaton, quien observa las manos de los otros jugadores y las transmite a Goldfinger. Tras ser seducida por Bond, Shirley Eaton traiciona a Goldfinger, quien acaba con ella pintando todo su cuerpo de oro.

Muchas otras películas han contribuido a situar el poker entre los juegos preferidos de Hollywood. *Maverick* (1994) gira en torno a las aventuras del tahúr del mismo nombre, interpretado por Mel Gibson, en una gran partida que se celebra a bordo de uno de los célebres barcos del Mississippi. En *M.A.S.H.* (1970), Elliot Gould da a conocer al mundo la célebre jugada conocida como «oklahoma». Otra gran película, *La extraña pareja* (*The Odd Couple*, 1968), nos muestra a Walter Matthau y sus amigos en sus tranquilas partidas de poker, hasta que Jack Lemmon se instala en su casa y se convierte en un acérrimo enemigo del juego. En *Los vividores* (*McCabe and Mrs. Miller*, 1971), Warren Beatty abre un casino y un burdel en una gélida ciudad minera del norte del estado de Washington, gracias al dinero que obtiene de los mineros en la mesa de juego. Nicolas Cage pierde a su mujer en una partida de poker contra James Caan en *Luna de miel en Las Vegas* (*Honeymoon in Las Vegas*, 1992). A su vez, James Caan se había hecho célebre unas décadas antes en la película *El jugador* (*The Gambler*, 1974), gracias a su papel de perdedor en el poker y en todo tipo de apuestas.

También Robert Redford interpretó a un jugador profesional en *Havana* (1990), película en la que el protagonista, interesado únicamente en el poker, se ve envuelto contra su voluntad en la revolución cubana. Por último, cabe recordar los curiosos efectos liberadores que el poker produce entre los enfermos mentales que protagonizan junto con Jack Nicholson *Alguien voló sobre el nido del cuco* (*One Flew Over the Cuckoo's Nest*, 1975).

John Goodman y Melanie Griffith en una escena de la película *Nacida ayer* (1993).

¡HAGAN JUEGO, SEÑORES!

Dos son los principales juegos de casino en los que se utilizan naipes: el bacarrá (y sus variantes chemin-de-fer o ferrocarril y punto y banca) y el black jack. Este último juego alcanzó una gran popularidad gracias a los personajes interpretados por Tom Cruise y Dustin Hoffman en la película *Rain Man* (1988). En ella sus protagonistas casi logran hacer saltar la banca en un casino de Las Vegas gracias a las dotes observadoras y aritméticas de Hoffman.

El bacarrá es el núcleo central de la primera aventura literaria de James Bond, *Casino Royale* (1967), aunque en la versión cinematográfica este juego queda algo eclipsado. En esta película Peter Sellers trata de vencer en la mesa de juego a Orson Welles, un peligroso espía que utiliza unas gafas oscuras polarizadas para reconocer las cartas de los adversarios, que presentan unas marcas sólo visibles con dichas gafas. Un truco similar para ganar al bacarrá es utilizado por Warren Beatty en *Caleidoscopio* (*Kaleidoscope*, 1966). Al principio de la película, Beatty se introduce en una fábrica de naipes que provee a los principales casinos de Europa y marca los dorsos mediante señales en las películas que se utilizarán para imprimir los naipes.

LA LEY DEL OESTE

Uno de los personajes más cinematográficos del oeste es el mítico Wyatt Earp, no sólo por haber terminado sus días como asesor de películas de este género en Hollywood -tal como lo retrató Blake Edwards en *Asesinato en Beverly Hills* (*Sunset*, 1988)-, sino también por la cantidad de películas realizadas en torno a este personaje y su enfrentamiento con los Clayton en el OK Corral. En la mayor parte de estas películas aparece Earp como un jugador de poker, mientras que en *Wyatt Earp* (1994) y *Tombstone* (1993) este personaje aparece retratado como copropietario de una casa de juego y banquero de faro y monte, más de acuerdo con lo que parece ser la verdad histórica.

Otro destacado mito cinematográfico del oeste es Wild Bill Hickock y su trágica muerte a traición en una mesa de poker.

Una curiosa utilización de las cartas de Hickock en el momento de su asesinato, la célebre «mano del muerto» (una doble pareja de ochos y ases), se da en la película *La diligencia* (*The Stagecoach*, 1939), de John Ford. El personaje interpretado por John Wayne busca al asesino de su hermano para vengarlo. Cuando lo encuentra, está jugando al poker y la jugada que tiene en su mano es la «mano del muerto», con lo que ésta se convierte en un elemento premonitorio sobre el resultado del duelo que se avecina.

Son abundantes las caracterizaciones de los personajes a través de su modo de jugar, como el Clark Gable burlón de *Lo que el viento se llevó* (*Gone with the Wind*, 1939). Una de las caracterizaciones más contundentes se da en la escena inicial de *Dos hombres y*

Robert Redford es un jugador profesional en *Havana* (1990).

Stanley Kubrick recreó magistralmente los juegos y la sociedad del siglo XVIII en *Barry Lindon* (1975).

Tom Selleck, Ted Danson, Steve Guttenberg y Nancy Travis en una escena de *Tres hombres y una pequeña dama* (1990).

un destino (*Butch Cassidy and the Sundance Kid*, 1969). En ella, Robert Redford (Sundance Kid) juega al poker contra otro jugador, que le acusa de hacer trampas y le apunta con el revólver mientras Redford le observa impasible. Newman (Butch Cassidy) trata de hacerle abandonar la mesa, mientras Redford insiste en que el jugador le diga que puede tomar el dinero apostado. Finalmente, Newman revela la identidad de Redford: «Venga, Sundance, vámonos». Ante estas palabras, el otro jugador deja de amanenazarle. La escena termina con una demostración de las capacidades de Sundance con el revólver.

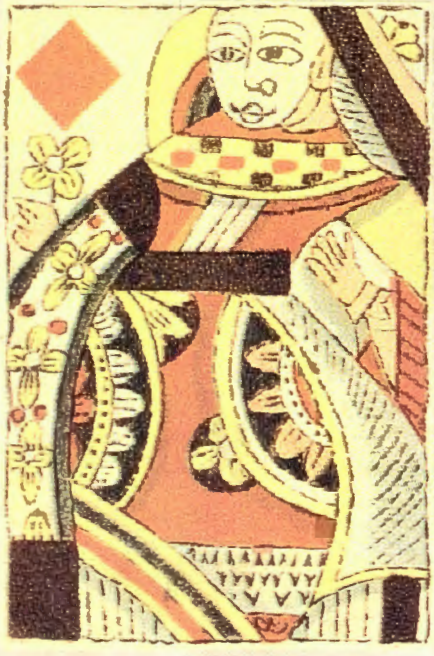
CÓMICOS, NAIPES Y CINE

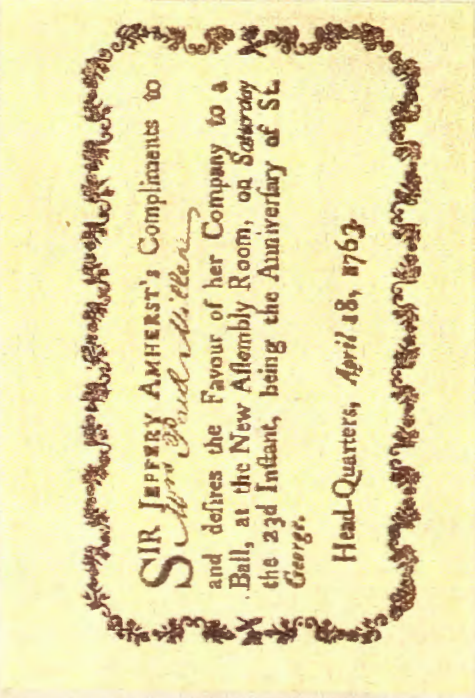
Charles Chaplin se jugó su destino a las cartas en *La quimera del oro* (*The Gold Rush*, 1925). También Buster Keaton juega al poker en un corto del mismo año, *Go West*, con la particularidad de que su compañera a lo largo de la película es una vaca. Después de todo, él es un *cow-boy* (literalmente, «chico vaca»).

Los hermanos Marx, grandes aficionados a los juegos de cartas, incluyeron numerosas alusiones a las cartas y al juego en sus películas, como sucede en *Animal Crackers* (*El conflicto de los Marx*, 1930), cuando Chico pide a Harpo una linterna (*a flash*) y éste le da una escalera real (*a flush*). En la misma película, Chico y Harpo juegan al bridge y Harpo contrata siete picas. Cumple su contrato jugando el as de picas todas las veces que lo necesita. Una técnica de tan dudosa validez como la empleada por W.C. Fields para ganar a la carta más alta en *My Little Chickadee* (1940).

Los juegos de naipes son, como puede apreciarse, fuente de inspiración en el cine de todas las épocas y todos los países. En la película española *Las verdes praderas* (1978) es el mus el juego que reúne en torno a una mesa a Alfredo Landa y Carlos Larrañaga. En *Barry Lyndon* (1975), el protagonista, Ryan O'Neal, se gana la vida haciendo trampas en el ecarté, un juego francés muy popular en la época retratada en la película. Bette Davis viaja a Italia cada año con Joseph Cotten para jugar a la escoba contra Alberto Sordi y Silvana Mangano en *Sembrando ilusiones* (*Lo scopone scientifico*, 1972). Dos películas de Luis Buñuel, *Tristana* (1970) y *Viridiana* (1961), emplean los juegos de cartas como símbolo de la decadencia de los personajes y de la rutina de sus vidas. El gin rummy y sus diversas variantes, por último, son también elementos importantes en películas como *Nacida ayer* (en sus dos versiones, 1950 y 1993) o *Mi desconfiada esposa* (1957).

USOS SINGULARES DE LOS NAIPES





Aparte de su uso obvio como instrumento de juego –entendido tanto en su sentido de distracción como de apuesta– y el no tan obvio de instrumento adivinatorio, tanto si se trata de una baraja especial de tarot como una de juego corriente, los naipes han sido utilizados para muchas otras funciones.

Por una parte, en forma de baraja, los naipes han sido utilizados con fines educativos (barajas instructivas), artísticos o económicos (para recaudar impuestos). Por otra, los naipes han sido empleados como dinero, como instrumento para la prestidigitación, e incluso como símbolo.

LA UTILIDAD DE LOS DORSOS

Uno de los usos más curiosos a los que se han destinado los naipes proviene del hecho de que hasta el siglo XIX la mayoría de sus dorsos eran blancos. Por ello, se utilizaron con frecuencia para paliar la escasez de papel, ya que hasta la creación de las grandes industrias papeleras, éste era un material escaso.

Por ejemplo, las hoy usuales tarjetas de visita provienen de la costumbre de anotar el nombre del visitante en el dorso de un naipe cuando éste no encontraba a la persona que deseaba ver, pero quería dejar constancia de la visita. Como muestras particulares de estos usos cabe citar el dorso de una carta alemana del siglo XVIII, un *unter* de bellotas, en el que aparece una copia de un autorretrato de Tiziano, o una carta perteneciente al compositor inglés John Gay –un nueve de corazones– en cuyo dorso escribió unos versos de su *Beggar's Opera*. También se dice, aunque no se ha encontrado evidencia alguna de ello, que el reverendo Augustus Toplady escribió uno de su himnos preferidos, *Rock of Ages*, en el dorso de un seis de diamantes.

El uso de los dorsos de las cartas es, por otra parte, una práctica muy antigua. Ya en los siglos XVI y XVII se usaron con frecuencia para pintar miniaturas. Se utilizaban para ello cartas recién fabricadas, ya que su blancura y

su finura proporcionaban un soporte idóneo para el arte del miniado.

LOS NAIPES COMO DINERO

En la Francia revolucionaria, a fines del siglo XVIII, era una práctica común utilizar los naipes como unidad de intercambio monetario, en lugar del desaparecido dinero de curso legal. Pero esa no fue la primera ocasión en la historia, ni tampoco la única, en la que los naipes tuvieron esa función, ya que, en los últimos cuatro siglos, los naipes se han utilizado como dinero en muchos países.

CANADÁ

En junio de 1685, el gobernador de Canadá, una colonia francesa en esa época, era Jacques de Meulles. Ante las dificultades que tenía para pagar a los soldados, recogió todas las barajas de éstos y las convirtió en papel moneda, usando los dorsos de los naipes, que previamente había dividido en cuartos. Posteriormente siguieron otras emisiones monetarias, algunas de ellas sobre naipes enteros.
Este «papel moneda» produjo una enorme inflación, que convirtió la falsificación en el más próspero de los negocios. Entre los condenados por este delito figuran Louis Mallet y Marie Moore, condenados y ajusticiados el día 2 de julio de 1736.
La ciudad de Quebec emitió dinero en naipes durante 1729 y 1757. La fecha oficial en la que todo este dinero canadiense emitido en los naipes perdería su valor y debía dejar de circular se fijó para 1760, pero no fue hasta tres años más tarde cuando las monedas empezaron a sustituirlos y se convirtieron en el dinero oficial de la colonia.

FRANCIA

El empleo de los naipes como dinero en Francia está casi exclusivamente restringido al período revolucionario –a finales del siglo XVIII– y limitado únicamente a los llamados *billets de confiance* (o «billetes de confianza»). El origen de éstos se encuentra en lo poco adecuados que eran los otros billetes en circulación, llamados *assignats*. Los *assignats* empezaron a ser emitidos en abril de 1790 y estaban respaldados por tierras originalmente pertenecientes a la iglesia o a las órdenes religiosas. Este respaldo estaba indicado en el billete mediante la expresión *assignée à,* de donde derivó su nombre corriente. El alto valor de los *assignats* hizo que pronto no hubiera cambio, ya que, en los mil seiscientos millones de libras francesas emitidas en *assignats* hasta septiembre de 1790, no se incluía ningún tipo de moneda fraccionaria.
Esto llevó a que, primero algunas personas, luego pequeñas empresas y finalmente los municipios, emitieran sus propios billetes, que se denominaron *billets de confiance*, ya que la garantía era simplemente la confianza que se tenía en el emisor. Estos billetes eran fracciones de *assignats* y podían –cuando se tenían suficientes– cambiarse por *assignats* del emisor.
Debido a la escasez de papel, se utilizaron los naipes para la creación de estos billetes, seguramente basándose en la experiencia canadiense.
Los billetes fabricados sobre naipes estaban numerados a mano y firmados de puño y letra. Además, solían incluir otra firma en la cara del naipe como ratificación de su autenticidad. En algunos casos, estos billetes se usaron áun más fraccionadamente. Para ello, se dividían físicamente en partes más pequeñas; así, un billete de tres libras dividido en tres partes se convertía en tres billetes de una libra.

ALEMANIA

En el período enormemente inflacionista de la historia de Alemania que siguió a la conclusión de la Primera Guerra Mundial (1918-1923) se emitieron billetes en todo tipo de formas, tamaños y soportes. Naturalmente, los naipes no podían dejar de estar presentes en estas emisiones.
El nombre de Gustav Habeck de Stralsund aparece en los billetes emitidos sobre naipes que circularon en Alemania en 1922. Para estos billetes se usaron barajas de símbolos alemanes (corazones, bellotas, cascabeles y hojas) con los dorsos impresos. Cada naipe se dividió en cuatro partes y en cada uno de estos cuartos se imprimió una denominación distinta: 5, 10, 25 y 50 pfennigs (céntimos de marco).

SOTA DE BASTOS

Paga esta jóven los gastos
y le quiere... por su aquel...
á su chulo, por mas que él
con frecuencia le da *bastos*.

SOTA DE COPAS

Cómo le gusta apurar
[illegible] galan á esta moza,
y deleites sin fin goza
entre... beber y... brindar

Previamente, al inicio de la Primera Guerra Mundial, en Lopischewo, cerca de Ritschenwalde, se emitieron billetes de 50 pfennigs y 1, 3 y 5 marcos en naipes. El valor se escribía a mano en la cara del naipe, usando barajas con diversos dorsos, ya que el color de éstos se usaba para identificar el valor o denominación del billete: 50 pfennigs, naranja; 1 marco, rojo; 3 marcos, azul, y 5 marcos, verde. Todos estos naipes llevaban el sello oficial de la ciudad en uno de sus lados.

Estos son otros naipes usados como billetes en Alemania:

- en 1918, C. Zuchold, de Bretleben, fabricó billetes de 20 y 40 pfennigs en el dorso de naipes;
- en 1920, R. Floeting, de Maienwerder, emitió billetes en naipes de 1, 2, 5, 10 y 20 pfennigs;
- en 1947, Arthur Schulze, de Leipzig-Reudnitz, emitió su propio dinero en una pequeña baraja de solitarios, pero se trató de una emisión «privada», es decir, más que billetes destinados a circular, se trataba de pagarés.

OTROS PAÍSES

En varios otros lugares del planeta se han utilizado los naipes como billetes de banco en diferentes épocas. Así ocurrió en Austria y Hungría después de la Primera Guerra Mundial (se utilizaron naipes fabricados por Piatnik, de Viena), o en Surinam en 1770, durante los últimos años de este país como colonia inglesa, antes de volver a manos holandesas.

LOS NAIPES COMO ELEMENTO SIMBÓLICO

Los naipes se han utilizado simbólicamente para titular obras e historias, especialmente románticas (*Jack of Hearts*, *Reina de Corazones*, *Rey de corazones*...), policíacas o de espías (*El cuatro de corazones* por Ellery Queen, *El tres de tréboles* por Valentine Williams,

SOTA DE ESPADAS

Se pirra por las *espadas*
esta muchacha, y quisiera
retozar su vida entera
con gente que da estocadas.

SOTA DE OROS.

Siempre *rucida* esta mujer
de hermosura sus tesoros
en los juegos del placer;
que quiere por triunfos... *oros*.

Cartas sobre la mesa por Agatha Christie...)
También se ha utilizado el símbolo del naipe para ilustrar portadas de libros, aunque no tuvieran nada que ver con los naipes. Tal vez ello se deba a que la idea del palo permite ofrecer una imagen de serie o continuidad.
Jostein Gaardner, el autor de la celebrada novela *El mundo de Sofía*, escribió con anterioridad a ésta otra obra titulada *El misterio del solitario*, que está dividida en cuatro partes, cada una de ellas dedicada a uno de los palos de la baraja francesa. Además, cada una de estas partes está dividida en trece capítulos, correspondientes a los distintos naipes del palo.
Asimismo, las figuras de los naipes han sido utilizadas como personajes de ficción, tal como ocurre en obras como *La reina de corazones* o en *Alicia en el país de las maravillas*. Incluso se han creado cómics en los que todos los personajes son figuras de la baraja, como *La copa maravillosa*, de F. Bofill.